

ألعاب النظرية ونظرية الألعاب (مفهوم اللعبة فى النظرية الأدبية)

تأليف : زولتان فارجا Zoltan Varga
ترجمة: أنور مغيث

أولا - مبادئ :

1 - مدخل :

يدلُّ تاريخ العلوم الإنسانية فى القرن العشرين على أن لفكرة "اللعبة" أهمية كبرى فى فهم ثقافتنا. وعلى الرغم من وجود محاولات مهمة فى هذا الصدد، قام بها فى الماضى مفكرون مثل أفلاطون وشيلر، فإن مفكرى القرن العشرين هم الذين أعطوا فكرة اللعبة مكانتها الخاصة فى الفكر الإنسانى... لقد فتحت أعمال دو سوسير De Saussure وفتجنشتين Wittgenstein، بوصفها علامة على بداية المنعطف اللغوى للفلسفة، آفاقاً للاهتمام النظرى بالألعاب^(١). كما استخدمت هذه الأعمال نقاط انطلاق لأبحاث خصبة فى هذا المجال. هذا علاوة على الدراسات الكبرى التى تدور حول دور اللعبة فى الثقافة لدى هويزنج Huizinga وكايوا Caillois، حتى إننا نجد كل مجال من مجالات العلوم الإنسانية قد ساهم فى إلقاء الضوء على الجوانب المختلفة للعبة، أو قد استفاد من وجهات النظر الجديدة التى نشأت عن دراسة ظاهرة اللعبة.

وهكذا، نجد مثلاً فى علم النفس "بياجيه Piaget، وفيينيكوت Winnicott"، وفى التربية والاجتماع "كايوا"، وفى الفلسفة "دريدا Derrida، وهنريو Henriot، ولوفيك Levéque"، وفى علم اللغة بـ "بنفينست Benveniste"، وفى علم الجمال "جادامار Gadamar" إلخ.

فى الفترة نفسها، تشكل ميدان جديد مستقل فى مجال الرياضيات، انطلاقاً من أعمال فون نيومان Von Neumann. وهذه الأعمال - من حيث المبدأ - قد صيغت لحل مشكلات الرياضيات التى تعد من الناحية النظرية "ملتبسة"، إلا أن نظرية اللعبة بالمعنى المباشر تحتل اليوم مكاناً مهماً خصوصاً فى علوم الكمبيوتر، والاقتصاد والسياسى والبيولوجيا؛ إذ سرعان ما تسربت المفاهيم المرتبطة بها مثل: "المصادفة"، إستراتيجية قصوى، محيط بيئى، منافسة، إلخ إلى العلوم الإنسانية، وأعطتها دفعة جديدة. وتبدو اللعبة اليوم، حاضرة فى كل الحقل الخطابى للمعرفة. ومع تكاثر وجهات النظر حولها، أصبح مفهوم اللعبة شبحاً إلى حد ما، أو غولاً مفاهيمياً يرمز إلى شهية الإنسان الحديث للمعرفة: قليل من هذا، قليل من ذاك، قليل من كل شيء، وكل هذا معاً.

فى مثل هذه الظروف، لا يكون اقتضاء بعض الصرامة النظرية عائقاً أمام التأمل، بل إنه يتيح له الإمكانية الوحيدة لـتفادى الانتقائية الفادحة. وحتى إن كانت دراستنا هنا بعيدة بشكل كبير عن التناول الفلسفى، ينبغى علينا مع ذلك أن نشعر فى إضاعة المفاهيم التى تخص مجال اللعب.

ولعل هذه المهمة تبدو ضرورية جداً لأن الموضوع الذى يهمنى هنا، وهو العلاقة بين الأدب واللعبة، تحيط به شبهة الاختيار الاعتبارى.

2 - اللعبة موضوعاً للمعرفة وموضوعاً للخطاب :

اللعبة موضوع مثير بالنسبة للخطاب النظرى. إن طرحنا للتساؤل: "كيف نتكلم عن اللعب؟" يفتح أمامنا طريقاً مزدوجاً، أو مشروعين للتحليل مختلفين أنطولوجياً: خطاباً يتعامل مع الموضوع نفسه أى اللعبة، وخطاباً على الخطاب meta - discours يهتم بشروط الكلمة المطروحة على الموضوع. وعلى هذا النحو، يمكننا أن نصوغ مقولات، وأن نهى ترتيبات، وأن نجمع عناصر، وأن نبحث عن الهوية والاختلاف بين كلا المستويين.

وتنطلق التأملات المنهجية التالية من فرضية مؤداها أن هذين المستويين لا يمكن فصلهما، وأنه يمكن صياغة اللعبة نظرياً فى يسر، شريطة أن تكون صياغة نظرية تأخذ فى الحسبان عدم انفصال المنهج عن الموضوع والمقن Corpus.

ولكن، لماذا نتخذ كل هذه الاحتياطات؟ فى الواقع، إن المحلل - أمام تنوع ظواهر اللعب، وتعدد وجهات النظر للموضوع ما بين تاريخية ونفسية، واجتماعية، وإثنولوجية، وجمالية، إلخ - يجد نفسه فى موقف مشابه لموقف سوسير، حيث يسعى، أمام الخليط المتنافر للغة، لأن يستخلص من الفوضى الظاهرة للرسائل مبدأً للتصنيف وموطناً للوصف^(١).

هذه الغواية البنيوية، التى يصفها بارت عند تحليل النصوص السردية، تتمثل فى التصنيف، والبحث عن نموذج عام للألعاب. بل وتتمثل قبل كل شيء فى العثور على ملمح أساسى نستطيع انطلاقاً منه أن نؤسس "علماً للعبة"، يمكن أن تجد فيه كل لعبة مكانها، ويمكن لنسق فى العمق (غير المرئى) أن يزيل فوضى السطح (المرئية). والحال أن اللعب يقاوم منذ أكثر من قرنين مثل هذه المحاولات.

يدعم هذا المشروع البنيوى، برغم ما به من نزوع اختزالى واضح، فرضيتنا الخاصة بتشكيل موضوع المعرفة؛ إذ لا يمكن أن نفحص اللعبة بما هى كذلك. فاللعبة بوصفها موضوعاً للمعرفة لا توجد بصورة منفصلة عن المشكلات التى تثبثق عنها، وبالتالى لا يوجد علم مستقل للعبة؛ لا يوجد خطاب عن اللعبة يمكنه أن يمسك بموضوعه دون إحالة خارجية، أى أن يتناول موضوعه هذا فى سياقه الأسمى. ومع ذلك، فنحن نقع من وقت لآخر على دراسات مخصصة للتصنيف الشامل للألعاب، وعلى باحثين يسعون للوصول إلى تعريف نهائى لها. ونرى أبحاثاً مثل أبحاث هويزنجا Huizinga وكايوا Caillois تقودنا فى هذا الاتجاه. حول هذه النقطة - بعد جيل ديلوز Gilles Deleuze وفيلكس جاتارى Felix Guattari - علينا أن نلجأ إلى تمييز ممكن بين الفكرة notion والمفهوم concept. هكذا يكون بوسعنا أن نتحدث عن "الفكرة" التى يمكن تعريفها وكأنها موجودة فى موسوعة إلهية وخالدة. فى هذا العالم الثابت تسود الحقيقة، حقيقة ينبغي الاقتراب منها عبر وسائل تتسم بالدقة أكثر فأكثر، ويتمثل نشاط الباحثين فى وصف حالة للأشياء يطلقون عليها "الواقع". ويحتوى مثل هذا النظام "الطبيعى" للأشياء فى ذاته على معناه الذى علينا فقط اكتشافه. إن ما يهم هو ما يترتب على مثل هذا التصريح الفلسفى، أى المنطوق والعقيدة بدلاً من الفعل أو الحدث الذى يؤدى إلى بزوغ هذا التصريح. فى المقابل، يستدعى المفهوم تصوراً آخر عن العالم، ويمنح وظيفة مختلفة للبحث الفلسفى. المفاهيم نتاج عمل نظرى، هى مبدعة بعناية (وممهورة بتوقيع) من قبل المفكرين. كل مفهوم يحيل إلى مشكلة، أو إلى مشكلات، بدونها لا يكون له معنى^(٢).

لا تهدف بالتالى هذه المفاهيم إلى تمثيل وضع للأشياء. كما أنها لا توجد جاهزة، بل على العكس تشارك فى عملية صياغة العالم مفاهيمياً، وتندمج فى بناء ذهنى مركب ونظام متفرد للأفكار^(٣).

إن عدم الاتفاق الواضح بين هذه الأنماط المختلفة للدراسة، وبين وجهات النظر المختلفة الممكنة حول تعريف شامل للعبة^(٤)، بالإضافة إلى التآرجح الاصطلاحى بين اللعبة بالمفرد والألعاب بالجمع الموجود فى أغلب التحليلات، كل هذا يقتضى تنظيراً ضرورياً لمجال اللعب، على شرط أن يتم الحديث عنه بوصفه موضوعاً للمعرفة. وحتى فتجنشتين من جانبه ومن منظور مختلف نوعاً ما، لا يقول شيئاً آخر. إن استحالة تحديد جوهر مشترك تشارك فيه كل الألعاب، واستحالة أن نجد القاسم المشترك^(٥)، وأن نعطى مجموعة مغلقة من المعايير التى تسمح بتمييز كل الألعاب، والألعاب وحدها داخل إطار تعددية الموجودات، هذه هى الموضوعات التى استوقفت فتجنشتين فى أبحاثه الفلسفية. ولكى يتخلص فتجنشتين من التعريف بالماهية، قدم مفهومه عن التشابه العائلى الذى يسمح بصياغة مفاهيم عن ظواهر منتشرة كالألعاب: ونحن نرى من خلال الأنماط المختلفة للعلاقات بين الألعاب شبكة معقدة من التشابهات التى تفيض وتتقاطع، تشابهات فى التفاصيل أو فى الجملة^(٦).

كل هذه الملاحظات تحدد طريقاً منهجياً للتأملات التالية، وكل دراسة تريد أن تثبت أنه ثمة علاقة وثيقة بين الأدب واللعبة (تكافؤ، تشابه، هوية، علاقة توليدية) عليها أن تفحص هذين المفهومين: الأدب واللعبة. وعلى خلاف تعريف فكرة ما يقتضى هذا الفحص عملاً نظرياً. وهكذا، عندما نتناول العلاقة بين الأدب واللعبة لن نحتكم إلى فكرة مسبقة ومطلقة عن اللعبة، تكون غير

تاريخية وخالية من كل تنظير، ولكن مهمتنا بالفعل ستكون فحصاً لوظيفة اللعبة ووضعها النظري بوصفها موضوعاً مفاهيمياً لمقاربات شتى خصوصاً بنشاط بالغ التعقيد مثل الأدب. وعلى هذا، سوف يكون تحليلنا على مستوى ما ورائي نحاول فيه أن نرسم "جغرافياً للمفاهيم المختلفة المسماة لعبة". أى نعين كل مفهوم للعبة فى إطار الفكر المركب الذى ينتمى إليه، ونقف على علاقاته مع المفاهيم الأخرى، المكونة للإشكالية نفسها. وبهذا نجتاز الخطوة الأولى لمسيرتنا. على أى حال لن نتوقف عند الفصل بين مختلف التناولات (وكذلك مختلف موضوعات المعرفة) بعضها عن بعض، أو عند قابلية الموضوعات المتنوعة للخطاب للقياس.

فى خطوة ثانية، سنحاول الوقوف على صلات القرابة بين مختلف النظريات التى يبرز فيها مفهوم اللعبة. إن مراجعة "آثار النظرية" وتقاطع المشكلات والمناهج المفاهيمية يشير إلى انزلاق، وإلى تغيرات غير متوقعة فى بعض الحجاج الخاص بموضوع اللعبة^(*).

وليس لهذا الموقف النقدى الذى تبنيناه إزاء محاولات تعريف اللعبة أى نية لفرض خطاب على الخطاب يزعم أنه حدسى وعام وطبيعى. بل على العكس، نحن واعون بأننا لانستطيع أن نفلت من العوائق التى بينتها التحليلات المختبرة، وأن علينا أن نأخذ فى الحسبان أن نكون واعين بمسلماتنا الخاصة.

3 - الإشكالية فى الأدب :

وفيما يتعلق بالنظرية الأدبية، اتخذ تطبيق نتائج البحث فى اللعبة ثلاثة اتجاهات أساسية بين دروب كثيرة ممكنة حتى الآن:

أولها: التأسيس لعلاقة توازى بين أنطولوجيا العمل الفنى وأنطولوجيا اللعبة. ونشدد فى هذا الإطار على أن كلا النشاطين يكون بلا قيود، وأنهما مصحوبان بوعى خاص بواقع ثان، مستقل عن واقع الأنشطة الأخرى للحياة الإنسانية، وأنهما يمزجان بين أفكار مثل الحد والحرية والاختراع. ويمكن أن نسمي هذا الاتجاه بالغواية الأيديولوجية.

الاتجاه الثانى: وفيه يميل منظرو الأدب إلى أن كلا من الأدب واللعبة يحكمهما قواعد. إذ يمتد تصور الشعرية لعبة بجذوره إلى النزعة الكلاسيكية. وحسب هذا الاتجاه يكمن الإبداع الفنى فى تجاوز عقبات اللغة، وفى قراءة القواعد الشعرية وإبداع أسلوب شخصى للعب^(*). فى هذه الغواية المعيارية ينبغى تعلم القواعد التى من شأنها أن تؤسس لعمل جيد الصنع.

الاتجاه الثالث: يمكن أن نتحدث هنا عن الغواية السيكلوجية التى تسعى إلى إسناد وظيفة اللعب نفسها إلى وظيفة للأدب وللقراءة، تؤدى إلى إدماج الطفل فى محيطه الاجتماعى وإلى تسامى رغباته. هذه الطريقة فى إدراك التشابه بين اللعبة والأدب هى محط اهتمام مشترك بين المحلل النفسى وعالم الاجتماع؛ إذ يحاول مفهوم الحاجة إلى القراءة، فى ضوء الأبحاث الخاصة باللعبة، أن يضع الأدب داخل الاقتصاد الشامل للمجتمع الحديث كما يضعه داخل الحياة الفردية للذات^(**).

وحتى نيسر على القارئ هذا العمل النظرى، يمكن أن نستند إلى مجموعة كبيرة من "النصوص اللاعبة" Ludiques. لدينا من وجهة نظر التاريخية والأمبريقية الكثير من الأمثلة على حضور اللعبة فى الأدب. من جهة، هناك كتب (ولاسيما الحكايات والروايات، ولكن هناك قصائد أيضاً) تكون فيها هذه اللعبة أو تلك (واقعية أو خيالية) هى "الموضوع"، أو الأطروحة الصريحة للأعمال^(***). ومن جهة أخرى، يمكن إدراك اللعبة بوصفها مبدأ مولداً للعمل، أى بوصفها ممارسة تقود إلى إنتاج النصوص، ويكفى النظر إلى المعارضات الشعرية للتروبادور فى العصور الوسطى، وإلى اللعب البارع بالكلمات فى بلاطات عصر النهضة. وباقتربنا من عصرنا، تتزايد الأمثلة وتتلاقى مع رغبة الجماعة فى أن تؤسس حركات - عبر إبداعها أعمالاً فنية - تتجاوز أو بالأحرى تزيح حدود الفن. إن حركات، مثل السريالية والمواقفية^(*) situationisme أو جماعة الأوليبو^(***) Oulipo،

(*) "الأممية المواقفية"، جماعة تشكلت فى بداية الستينيات من القرن العشرين، بشكل رئيسى فى فرنسا، وأدت دوراً بارزاً فى انتفاضة الشباب عام ١٩٦٨. وتجمع فى عقيدتها بين التحليل الطبقي الماركسي والنزعة

تعرزو إلى اللعبة - لأسباب مختلفة - دوراً مهماً في الممارسة الفنية وفي إنتاج الأعمال وفي تحديد أوضاعها الأيديولوجية. ورغم ذلك، فلن يعرض بحثنا إلا بالكاد للظهور الملموس لمجاز اللعبة في الأعمال الأدبية. فمما لاشك فيه، أن هذا الموضوع يستحق بالتأكيد تحليلاً مستقلاً. ولكن الطريقة التي نعرض بها إشكاليتنا تجبرنا على أن نستبعده من الفحص الأمبريقي والتاريخي لهذه النصوص. إن ما يهمنا في موضوع اللعبة هو الوظيفة التي يعزوها لها بعض المنظرين في إدراك أداء الأدب بحسبانه مجالاً لإنتاج المعنى.

ما أيسر القول بأن الأدب لعبة كبيرة رائعة، كما يقول هوبزنا على سبيل المثال. وحتى لا نتورط في مشروع بحثي مترامي الأطراف، وحتى نستطيع كشف الأفق الذي تتلاقى في إطاره أسئلتنا عن الأدب واللعبة، كان من الواجب أن نحدد إشكاليتنا، وأن نقصر السؤال هنا عن مشكلة محددة، وهي: دور مفهوم اللعبة في إطار تيارين كبيرين في النظرية الأدبية في أيامنا، وهما التأويل والتفكيك (أو ما بعد البنيوية الجديدة). ولهذا سوف نقوم بالتركيز على الإستراتيجيات التي يمكن أن يقدمها لنا هذان التياران تجاه النصوص الأدبية مهملين قدر الإمكان تضميناتها الفلسفية.

ثانياً - شذرات من تاريخ استعارة اللعبة في الفكر الإنساني:

1 - أصوات التاريخ :

يغرينا أحياناً أن نفسر الاستخدام الشائع لمفهوم اللعبة في الآونة الأخيرة - برغم عمليات الانتقاء النظري المرتبطة به - بوصفه تجلياً لروح العصر أو عرضاً من أعراض الحقبة التي نعيشها. هذا الاهتمام الكبير بمفهوم اللعبة في القرن العشرين^(١)، والذي يتنوع في غمار سلسلة كبيرة من التناول المجازي إلى الوصف العلمي، يبدو أنه يؤدي دوراً في وعي الإنسان الحديث بذاته، وفهمه للعالم الذي يحيط به أيضاً. ولكن عند هذا المستوى من التناول، نصطدم مباشرة بتعاليم فرويد التي ترى أن هذا الوعي نفسه ما هو إلا نتيجة لقوى مختلفة وليس أساساً عميقاً للفكر.

إن الإحاطة بأهمية اللعبة في منظومتنا المعرفية الراهنة تقتضي منا إنجاز تحليل "أركيولوجي" للحدث، يكون هدفه تحديد موقع اللعبة في شبكة مفاهيم حقبة تاريخية معينة. ولكن هذه المهمة الكبيرة تخرج عن نطاق بحثنا هنا، لذا سيكون علينا أن نكتفي فقط بالإشارة إلى بعض مسارات الأركيولوجيا التي حددت مستقبل مفهوم اللعبة.

تبدو فكرة اللعبة أداة لنقد الميتافيزيقيا التقليدية، أي لنقد الفكر القائم على مقولات الأصل والغاية والحضور والجوهر. تتوالى جهود الفلاسفة من أجل إعادة كتابة "العمل" العقلي وخلخلته مجاله التقليدي، والعثور على مجال ما يزال بكرّاً يمكن من ممارسة الفكر وقد تحرر من القيود القديمة. وقد استطاع الفلاسفة أن يصلوا إلى هذه الغاية باكتشاف مفهوم اللعبة في الفكر الإنساني.

ومع ذلك، تساءل بعض هؤلاء الفلاسفة عما إذا كان ما يطلق عليه "هامشية اللعبة" يخلو بالفعل من أي بعد ميتافيزيقي، كما تساءلوا عما إذا كانت اللعبة تقع حقا خارج التعارضات الميتافيزيقية الكبرى، وعما إذا كان مفهوم اللعبة قادراً حقا على أن يفتح عصراً معرفياً جديداً - وربما أيضاً عصراً أخلاقياً جديداً - في تاريخ الفكر.

لكي نجيب عن مثل هذه الأسئلة، لا يمكن لنا أن نستغنى عن تصنيف التناولات المختلفة للعبة على مر التاريخ. تلك التناولات التي تؤثر صراحة أو ضمناً في تصورنا للعبة الشائع اليوم.

= التحررية الفوضوية. وأبرز أدبياتها كتاب "مجتمع الفرجة" لجى ديبور Guy Debord، والذي ترجمه للعربية الأستاذ أحمد حسان.

(**) Oulipo كلمة مستحدثة اختصار "Ouvroir de la littérature potentiell"، وتعني مختبر الأدب المحتمل، وهي جماعة تكونت في فرنسا في النصف الثاني من القرن العشرين، وتحلقت حول الأديب ريمون كوتو Raymond Queneau، واهتمت بتوليد المعاني المختلفة من خلال اللعب بالألفاظ والبحث عن موسيقى الكلمات، وفرض مجموعة من التحديات من نوع "لزوم ماليلزم"، ومحاولة تحقيقها، مثل محاولة جورج بيريك Georges Perec كتابة رواية خالية من الحرف المتحرك E أكثر الحروف استخداماً في اللغة الفرنسية.

- محور هذا التصنيف قد لا يتفق مع الحدود العلمية الخاصة بتحليلات اللعبة. ولذا تبيننا معياراً منهجياً لكى نؤسس تصنيفاً علمياً لها. فميزنا بين نمطين رئيسيين للخطاب عن اللعبة: الأول يوصف بأنه فينومينولوجي، والثاني تأملي.

ويتعرض الخطاب المسمى بالفينومينولوجي للألعاب "الواقعية" فى تعددها العيني. وهدفه هو أن يصف بصورة تفصيلية شاملة هذا التنوع فى الألعاب بفضل صياغة تعريف يجمع أهم سماتها الجوهرية. وهذه المهمة تكون فى الغالب مصحوبة بتصنيف أو ترتيب للألعاب. وانطلاقاً من هذا التصنيف، يمكن لمجال اللعب أن يرتبط بالقطاعات الأخرى فى الثقافة والحياة الإنسانية.

الخطاب الثانى، التأملي، يتمثل عمومًا فى التخلص من الجانب العيني للألعاب، أو على الأقل اختزاله إلى مجرد بضع سمات مختارة بعناية. وهكذا، بتفريغ مفهوم اللعبة من بعده العيني المحدد يكون المفهوم مهيناً للقيام بوظيفة خصوصاً فى بناء نظرى صالح للتعامل مع مشكلة متعلقة بشيء آخر مستقل عن الجانب العيني فى اللعبة.

هذان النمطان الأساسيان للخطاب عن اللعبة لا يوجدان أبداً منفصلين تمام الانفصال. فهما اتجاهاً لا يستبعد أحدهما الآخر. ويتحكم فى علاقتهما مبدأ هيمنة الواحد منهما على الآخر. وسوف نحاول فى الصفحات التالية تقديمهما من خلال فلسفة الفن عند شيلر Schiller (الطريق التأملي)، وأيضاً من خلال التناول الحدسى وشبه الطبيعى لدى هوبز وكاوا.

- وفى النهاية، ينبغى الاعتراف بأن هذا الجزء لن يستهدف تقديم فصلين عرضاً لتاريخ مختصر لاستعارة اللعبة فى العلوم الإنسانية فحسب، وإنما يهدف أيضاً إلى بلورة تحليلات نقدية لاستخدام مصطلح "اللعبة" عند التأويليين وعند من يدعون بالتفكيكيين.

2 - طريق الفلسفة التأملية:

أعطى القرن العشرون للعبة مكاناً متميزاً من شأنه أن يجعلنا ننسى أن هذه الكلمة كانت - فيما سبق وحتى وقت قريب - تستدعى أمام محكمة العلوم وهى مصحوبة بعدة دلالات سلبية.

كانت اللعبة - بوصفها نقيضاً للجدية والبحث الدءوب عن الحقيقة - تنتمى تقليدياً إلى ممارسات السفسطائيين.

هذا ما كان شيلر يعتقد، وهو الذى كان أول من أعطى دوراً مركزياً لمفهوم اللعبة فى رسالة نظرية. لقد افتتح شيلر بكتابه "رسائل حول التعليم الجمالى للإنسان"^(*)، طريقاً طويلاً ينتصر للعبة فى العلوم الإنسانية. ولكى نفهم الوظيفة التى يخصصها لها فى فكره، علينا أن نتجنب أى استخدام حدسى لهذه الكلمة. يبين لنا شيلر بوضوح أنه يلجأ إلى مفهوم مثالى ومجرد للعبة. ويتعارض هذا المفهوم المثالى، وبمزيد من التحديد ممثلاً فى "غريزة اللعب"، مع الموضوعات التأفمية التى سميت عبر العصور بهذا الاسم (L.P.219). لا ينبغى لنا هنا أن نتذكر الألعاب المستخدمة فى الحياة الواقعية تلك لارتبط فى العادة إلا بموضوعات مادية (L.p.221).

وبالتالى سيكون مستهجناً نوعاً ما أن نتعامل مع أطروحة شيلر وكأنها بديهية: "فالإنسان لا يلعب بالمعنى الكامل لهذه الكلمة إلا حيثما يكون إنساناً"، ولا يكون إنساناً تماماً إلا حيثما يلعب" (L.p.221). ونستنتج من التحول الحادث فى هذه العبارة أن فكرة الإنسان وفكرة اللعب يفترض كل منهما وجود الآخر. وهذا يفضى بنا إلى الحلقة المفرغة لهذا المنطق، اللهم إلا إذا كان هناك تطابق كامل بين المفهومين: ولكن فى هذه الحالة، تؤدى سلسلة التحولات إلى مجرد تحصيل حاصل: الإنسان ليس إنساناً إلا عندما يكون إنساناً، لا يلعب إلا حيث يلعب. ومع ذلك لا يكون تحصيل حاصل خلوًا تماماً من المعنى. إذ يتحدد أساس البناء الفلسفى لشيلر حول تقاطع هذين المفهومين. تتمثل فلسفته فى ملء الفجوة التى تركها التصور الثنائى للوجود الإنسانى عند كانط فى كتابيه الأولين "نقد الفعل الخالص" و"نقد العقل العملي"، وذلك بفضل برهنة شيلر على الوحدة الخفية بين اللعبة والإنسان والجمال. وفى تصور شيلر، تقوم فكرة الإنسان ذاتها بعملية

(*) ما بين القوسين يشير إلى الحروف الأولى من اسم المرجع (والمذكور بالتفصيل فى قائمة الهوامش الموجودة فى آخر المقال)، ثم رقم الصفحة.

● التأليف والتركيب للثنائية الجذرية في الطبيعة الإنسانية (الوجود الأخلاقي والطبيعي في آن). ويمكن الوقوف على التحديد المزدوج "للذات" في الفلسفة المثالية الألمانية من خلال:

أولاً: مفهوم الشخص؛ "الشخص ينبغي له إذن أن يكون أساس ذاته . لنصل إلى فكرة الوجود المطلق المؤسس على ذاته، أى إلى الحرية" (L.P.175)، أى قوانين الكائن الأخلاقي المتخلص من كل تحديد زماني أو مكاني، من كل سببية والذي هو الشخص وهو ما يتجلى في الغريزة الصورية L. instinct formel. هذه الغريزة الصورية تهدف إلى إلغاء الزمن والتغيرات، وإلى معرفة الواقع انطلاقاً من مبادئ قبلية. وموضوع الغريزة الصورية إذا ما بيناه من خلال مبدأ عام، هو الصورة بمعناها الحقيقي والمجازي على السواء؛ إذ تحتوى هذه الكلمة على كل الخصائص الصورية للأشياء ومجمل علاقاتها التفكير (P. 215).

ثانياً: المفهوم الذى يحدد الذات هو الحال Zustand، وهو لا يتوقف وجوده على الشخص وبالتالي لا يكون مطلقاً.. ولكنه يحدث بوصفه نتيجة (L.p.175). وهكذا يكون الحال دائماً آتياً وخاضعاً للزمن والتغيرات (المكانية، الزمانية، السببية). ينتمى الحال بوصفه الوجه المقابل للشخص في مفهوم شيلر عن الذات إلى غريزة أخرى "أسميها حسية (التشديد من عندي) تنبع من وجودنا البدني ومن طبيعتنا الفيزيائية، ودورها هو حشر الإنسان في حدود الزمن وتحويله إلى مادة (L.p.183). موضوع الغريزة الحسية هو الحياة التي تشمل كل وجود مادي وكل حضور.

● من أجل إعادة الوئام إلى الطبيعة الثنائية للإنسان، يقدم لنا شيلر غريزة ثالثة هي غريزة اللعب. وتتمثل وظيفتها في السماح بالاتصال بين الغريزتين الأخريين (الصورية والحسية) وفي إعطاء دور دال لمفهوم الجمال في البنية الأنثروبولوجية للإنسان. موضوع غريزة اللعب - إذن - يسمى صورة حية، ويستخدم هذا المفهوم للتعبير عن كل الخصائص الجمالية للأشياء. وهو بالمعنى الأوسع للكلمة ما يسمى بالجمال (التشديد من عندنا) (L.p.215). الجمال مفهوم خالص للعقل لأن استنتاجه يقوم فقط على مبادئ قبلية. وهو بهذا يتطابق مع مفهوم الإنسان، بوصفه "بحثاً" عن الوجود المطلق بواسطة وجود محدد، وعن الوجود المحدد بواسطة وجود مطلق (L.p.205).

في النظام الذى وضعه شيلر، نجد أن غريزة اللعب، ومن خلالها الفن، هي التي تحقق التركيب التام للعقل مع الحواس، وهي التي تدخل الصورة إلى المادة، وهي التي تظهر ما هو غير زمني في الزمن بحسبانه تمثيلاً للانهاثي، وهي التي تدرك الحقيقة الخالدة في تعدد المحسوس. ومع أن مثل هذا التأثير المتبادل يتكون لدى شيلر بحسبانه "مستقبلاً قطعياً"، ومع أن منشأه يبدو غامضاً، فإن الاتصال بين الملكات كافة لديه يظل - بشكل ما - هومنبغ الفن في جديته.

● من الواضح أن شرعية الإستطبيقا في مواجهة الفلسفة والعلوم، وتسويغ الفن بوصفه نشاطاً خاصاً للإنسان، هما من الدوافع التي تحرك مسيرة شيلر لتطوير أفكاره عن الفن في إطار الفلسفة الترانسندتالية (المتعالية) الكانطية. ولأن الفلسفة الكانطية تتأسس على المبادئ القبلية، لم يتمكن شيلر من تحليل الظواهر، أى من تحليل المعطيات البعدية النابعة من ملاحظة الألعاب، والمسماة بالمادية، ومن فحص طريقة أدائها أو بنيتها أو فئاتها. وبسبب هذا النقص، لا يشير كتابه إلا لما عابر إشارات غامضة إلى صفات اللعبة، يمكن لنا انطلاقاً منها أن نقيم توازياً بين النشاطين (الفن واللعب)⁽¹⁴⁾.

في نهاية الأمر، يستخدم مفهوم اللعبة، داخل البناء التأملى لدى شيلر في تأسيس استقلالية مجال الفن، مانحاً إياه أسسه الأنثروبولوجية، ومؤكداً الأطروحة الكانطية عن "المتعة المنزهة عن الغرض".

3 - نحو فينومينولوجيا تقريبية للعبة :

● لعبة أم ألعاب؟ ليس هذا سؤالاً يفتقر للأهمية. وتتجلى أهميته في ذلك التردد والتأرجح، والذي يبديه أغلب المؤلفين الذين تعرضوا لهذا الموضوع. إذا كان التناول التأملى قد بدا أنه يفضل المفرد، فإن التحليل الذى ينطلق من الوقائع الملموسة الواقعية يجدر به بلاشك أن يلتزم بالجمع. من وجهة النظر هذه، يعبر كتاب روجيه كايوا الذى نقدمه في بحثنا هذا نموذجاً، عن انحياز

- مسبق: الألعاب والبشر^(١٥). يبدو الاهتمام المؤقت بالتعددية على حساب العمومية، التي تعبر الحقب والأمم والثقافات، وكأنه لا مفر منه لكل دراسة تستخدم مفهوم اللعبة مجازاً أو نقطة مرجعية، أو موضوعاً للمقارنة. وحتى لو تمسكنا بفكرة عن اللعبة قابلة للإدراك حدسياً، فإن هذه الفكرة لاتتحدد إلا بواسطة تعددية اللعب التي تتم على أكثر من مستوى للواقع.

وقبل أن ندلف إلى مهمة تحديد خصائص "الألعاب الواقعية"، وتقديم تعريف هيويزنجا وكايوا، علينا أن نتوقف برهة عند هذه الصفة: "واقعية" .. فماذا نعني بالألعاب واقعية؟ أهى الألعاب العينية التي يمكن ملاحظتها؟ إنه أمر يفيدنا بعض الشيء. ولكن لو اكتفينا بالنظر إلى الظواهر العينية، يمكن لكل نشاط لعبي أن يبدو عثياً. فقد يبدو مشهد فيه أفراد يجرون خلف شيء مستدير وعندما يدركونه يركلونه بأقدامهم مشهداً مجرداً من المعنى من منظور الوقائع القابلة للملاحظة، ولكن عندما نأخذ فى الحسبان قواعد هذا النشاط، والطريقة التي يكون منظماً بمقتضاها (والتي لا تكون على الإطلاق مثل قواعد النظام العيني وطريقته) ننتفح على آفاق جديدة للتأمل: إن التعقيد البادى فى هذا الكيان، وتغاير عناصره المكونة لا يخضعان بالضرورة إلى المقولات الأنطولوجية التقليدية. والتخلي عن المشروع الوهمى الرامى إلى مشاهدة خالصة فى مجال اللعب^(١٦)، يقودنا إلى إمكانية تأسيس فينومينولوجيا اللعب. علينا أولاً، لكى لانخلط التناول الذى نقدمه هنا مع الحركة الفلسفية، أن نحدد ما نعنيه بكلمة "فينومينولوجيا". لقد تم استعارة هذا المصطلح لتحديد خطاب مزدوج يتضمن من جانب، الوصف البنوي لمجموعة من الوقائع العينية (طريقة إجراء جرد)، ومن جانب آخر، دمج هذه الوقائع فى نسق تفسيري يعطيها معنى، ويجعلها ذات دلالة. هاتان العمليتان متكاملتان، وهما يتحدان فى كل. وكما رأينا من قبل، تبدأ مهمة التصنيف والتعريف على مستوى اللغة والتي تمثل هى الأخرى جزءاً من الواقع الملاحظ لدى أشباه الفينومينولوجيين. وربما لا نجد تحليلاً للعبة إلا وهو مستعين بمختلف المستويات السيمانطيقية لهذا المصطلح. إن المقارنة بين المترادفات فى مختلف اللغات، وفحص انحرافات المعنى بين اللغات، وإدراك المعنى المجازى والاستعارات الشائعة، كل هذا يشير إلى الاتجاهات الرئيسية للبحث فى اللعبة.

وأشهر ممثلين لهذا الاتجاه هما بلاشك يوهان هيويزنجا وروجيه كايوا. فمن النادر أن نجد كتاباً فى هذا المجال لا يرجع إلى أعمالهما. وتلتقى أكثر الدراسات عن اللعبة - برغم الاختلافات الشديدة المحبطة - حول عدد قليل من الأطروحات التي يسلمان بها بوصفها نقطة انطلاق للأبحاث الخاصة بكل واحد منهما. ويعزى إلى هذين المؤلفين الفضل فى تلخيص هذه الأطروحات فى صورة جامعة.

وهكذا، يعرف هيويزنجا اللعبة فى كتابه "الإنسان اللاعب Homo Ludens"^(١٧)، بوصفها فعلاً حراً يتم الشعور به بحسبانه "خيالياً Fictif" ويوجد خارج الحياة الجارية، وقادراً برغم كل ذلك على أن يستغرق اللاعب تماماً. إنه فعل متخلص من كل مصلحة مادية ومن كل منفعة، فعل ينجز فى زمان ومكان محددين قصداً، ويجرى فى نظام وفق قواعد محددة، ويستدعى فى الحياة علاقات بين مجموعات تحيط نفسها بالسُر طوعية^(١٨). وبالرغم من أن كايوا يصف هذا التعريف بأنه مفرط فى الاتساع، ومفرط فى الضيق فى آن (JH. P. 33)، فإنه بدوره يستخدم تقريباً كل هذه العناصر فى تعريف اللعبة. فاللعب لديه هو "نشاط":

- أ - حر: لا يجبر عليه اللاعب، وإلا فقد فى الحال طبيعته.
- ب - منفصل: أى قائم فى حدود للزمان والمكان محددة ومثبتة سلفاً.
- ج - غير مؤكد: حيث إن المسار لا يكون محدداً ولا النتيجة معروفة مسبقاً.
- د - غير منتج: لا يخلق ثروات ولا عناصر جديدة من أى نوع.
- هـ - مقنن: خاضع لأعراف تعطل عمل القوانين العادية وتقيم تشريعاً جديداً مؤقتاً هو وحده الذى يعتد به.
- و - خيالى: مقرون بوعى خاص بواقع بديل، أو مقرون باللاواقع فى مقابل واقع الحياة الجارية (JH, PP. 42. 43)

على الرغم من أن هذه المعايير متنافرة، فإن هناك عملية عامة قائمة على البدائل تخترق كل هذه التعريفات المختلفة. في المقام الأول، هناك عالم قائم بذاته، مستقل له زمنه الخاص ومكانه الخاص، قواعده تتعارض مع "الحياة الجارية" ومع قواعدها وعقلانياتها. إن سياق اللعبة ومجانياتها، يضعانها خارج مجال السببية العادية. وفي جميع الأحوال، يفترض عالم اللعبة مقابله. إنه بشكل ما صورة منعكسة mise en abime لهذا العالم الموجود سلفاً، والذي يحمل هذه الأسماء الرهيبة (الحياة الجارية، الحياة اليومية، الواقع، إلخ)، والذي يمكنه أيضاً أن يقطع هذا "التشريع الجديد"، للعبة في أى لحظة^(١١).

وفي المقام الثاني، وبما أن اللعبة نشاط، فهي تحتاج إلى عامل actant، أو إلى "فاعلها". ويتسم اللاعب نفسه بوعى مزدوج^(١٢)، لأنه يقبل قوانين عالم اللعب دون أن يراجع اعتباريتها، ولكنه أيضاً لا ينسى خاصيتها العابرة. إن الجدية بمفهومها التقليدي تتم في النهاية الازدواج الكامن في العناصر الأساسية المعروفة "للعبة". إن الاستخدام المزدوج لهذا المصطلح يميز تحليلات اللعبة، مدعماً ازدواجية وعى اللاعب، وفي الوقت نفسه يدعم التعارض القائم بين عالم اللعب وعالم الحياة اليومية. يعرف اللاعب أن مايقوم به ليس "جاداً" (ومستبعد من التقييم العادي للأفعال) ولكن عليه أن يأخذه مأخذ الجد وإلا أصبحت اللعبة مزيفة في الحال.

في الأبحاث شبه الظاهرية لهويزنجا وكايوا، يرتبط تعريف اللعبة وفحص طريقة أدائها وصيغة وجودها، أى باختصار يرتبط السؤال عن الكيفية بسؤال آخر: سؤال "لماذا؟". يشكل البحث في أصل اللعبة وعلاقتها بالثقافة وموقعها في مجمل الأنشطة الإنسانية خطاباً شارباً لمنهج هؤلاء المؤلفين. وحتى إذا كانت "اللعبة لاعمى لها إلا هى نفسها" (JH, P. 38)، فبتبني وجهة نظر الأنثروبولوجيا الثقافية أو علم النفس الاجتماعي، تصبح مثل هذه الإجابات بديهيها غير كافية.

ينبغي للعبة أن تحتل مكانها في الاقتصاد العام للحياة الإنسانية، ومع ذلك لا يمكن أن تختزل إلى مجرد كونها وظيفة لنظام عقلائي. هذا على الأقل هو موقف هويزنجا الذي يعدّ اللعبة منبع الحضارة. فهو يرى أن اللعب بشكل ما يسبق الثقافة. لقد حاول هويزنجا من خلال استعراضه للمجالات المختلفة للحضارة ومؤسساتها أن يثبت أصلها اللعبي المشترك (قانون، علم، فلسفة، شعر، فن، حتى الحرب). "فكتابته ليس دراسة عن اللعبة، ولكنه بحث عن خصوبة روح اللعب في مجال الثقافة. وبشكل أكثر دقة، هو بحث عن تلك الروح التي تسيطر على نوع خاص من اللعب: ألعاب التسابق المقتن" (JH, P. 32). هذا مايقوله كايوا عن زميله.

أما فيما يخص كايوا، فإنه يحاول أن يتناول ظاهرة اللعب من منظور علم الاجتماع، بالإضافة إلى بعض الجوانب التي تنتمي إلى علم الإنسان وعلم النفس. وفي منظور كايوا، تشكل الألعاب الموصوفة والمصنفة سلفاً سطحاً قابلاً للملاحظة. وهى في الواقع محكومة بواسطة بعض الغرائز القوية. وهى تلبي حاجات نابذة من الطبيعة الإنسانية ومن حياة الجماعات البشرية. الألعاب هي "ترجمات" لاتجاهات نفسية - اجتماعية^(١٣). هنا فقط، وفي هذا الإطار، يمكن "للألعاب أن تشكل بالفعل عوامل مهمة للحضارة" [JH, P. 15].

ثالثاً - مفهوم اللعبة عند جادامار.

1 - اللعبة خيط موجه للتفسير الأنطولوجي:

نعرض الآن لتحليلين لمفهوم اللعبة قدمهما جادامار، يندرجان في مشروع ثقافي كبير، أو يندرجان بالأحرى في إطار تعريف لصيغة وجود العمل الفني. وكل تحليل منهما يأتي في سياق مختلف: فهو في كتابه "الحقيقة والمنهج" ١٩٦٠، يرد الاعتبار لوحدة العمل الفني بمستوياته التي يحددها الوعى الجمالى. أما في كتابه تجلى الجميل (١٩٧٤)^(١٤)، فهو يحتفظ بمفهوم كلى عن الفن يتخطى كلا من الفن الكلاسيكى والفن الحديث. وبرغم اختلاف سياق كلا التحليلين تظل حجج جادامار تقريبا هى هى.

لماذا اللعبة ؟ ما النوايا النظرية التي تقود الفيلسوف الألماني إلى إقامة مثل هذا التوازي بين الفن واللعب أى بين ظاهرتين في الحياة الإنسانية تبدوان لأول وهلة شديدتى الاختلاف؟ إن اختياره

ليس عرضيا. فهو أولاً ينتمى إلى تراث إستيطقي طويل يسوده اسما كانط وشيلر. وهذا الأخير كان عمليا هو أول مفكر - من الناحية العملية - يعزو إلى اللعبة قوة تفسيرية، وذلك فى إطار محاولته لتحديد وظيفة الفن. وفى رسائله حول التعليم الجمالى للإنسان (والتي ظهرت عام ١٧٩٤) بعد أربعه سنوات من صدور كتاب كانط "نقد ملكة الحكم"، يواجه مشكلة مشروعية الفن، وهى المشكلة التى يعيد جادامار تناولها فى "تجلى الجميل". ويظهر لنا من خلال عملى شيلر وجادامار، والمنهج المتبع فيهما عدة تشابهات بينهما سواء فى بلورة الموضوع (اللعبة أساس أنثروبولوجى للفن) أو فى الاستنتاجات (استقلالية مجال الفن)، كما سنرى فيما بعد.

ولو تعجلنا بإحدى أطروحاتنا حول تحليل جادامار، لقلنا إننا نلاحظ أنه، إلى جانب الدوافع التاريخية، كانت لديه أسباب منهجية فى اختيار مفهوم اللعبة لتفسير الفن. واللعبة فى تصور هى جزء من نظام الأدلة، وأهميتها فى ذاتها قليلة. إن الطريقة التى يُبرز من خلالها جادامار نقاط التقارب بين اللعبة والفن تأخذ شكل الاكتشاف العلمى الذى يحيل بدوره إلى الحكاية الكلاسيكية الغربية (صياغة لغز والوصول إلى حله)^(٢٣).

وبرغم ذلك لا يتعلق الأمر "باكتشاف" حقيقى؛ لأن الراوى يقدم لنا لغزا، بالنسبة له، محلولاً مسبقاً. وعندما يشرع جادامار فى البحث عن صيغة وجود العمل الفنى، يعرف مسبقاً سمات المفهوم الذى سيعثر عليه.

وفى كتاب الحقيقة والمنهج لجادامار، يتبين لنا على أفضل وجه أن اللعبة ليس لها سوى أهمية ثانوية فى تحليل جادامار للفن. وفى هذا يكون عنوان الفصل الأول للجزء الثانى من كتاب الحقيقة والمنهج (أنطولوجيا العمل الفنى ودلالته) بالغ الإيحاء: "اللعبة خطأ موجه للتفسير الأنطولوجى" (VM, 119)، إذ يبادر جادامار بالتصريح فى العبارات الأولى لهذا الفصل بأنه يريد الحديث عن "اللعبة فى إطار تجربة الفن". ويشهد مثل هذا التراوح الاصطلاحي، أيضاً، على أن مشكلة العلاقة بين الفن واللعبة قد وجدت حلها سلفاً منذ البداية.

ولهذا، أمكن لجادامار أن يتحدث بلا تمييز عن "اللعبة"، وفى موقع آخر عن "الخاصية اللعبية للعمل الفنى"، ثم عن "لعبة الفن"، و"اللعبة التى تُنتج فى الفن" أو "ألعاب الفن". وبالتالى إذا أخذنا فى الحسبان النتائج النظرية لهذا الحديث لوجدنا أن الأمر ليس سيان بميل أن يريد إظهار خاصية اللعب فى الفن أو أن يريد إثبات أن الفن فى جوهره هو لعبة. أنحن هنا إزاء تماثل أم تطابق؟ هنا نجد لجوءاً دائماً للاستعارة يخرق كل المجال النظرى فى تحليلات جادامار عن اللعبة (وخصوصاً فى الحقيقة والمنهج). وبرغم ذلك، فإن هذه العملية والتى من شأنها أن تبلور مفاهيم وإشكاليات جديدة، لم تفتح بشكل حقيقى مسارات لعلاقة خصبة ذهنياً بين اللعبة والفن لدى المفكر الهرمينوطيقى. هنا نجد مفهوماً جنينياً للفن يهيمن على هذه الاستعارة ويخلق هوية مشوشة بين اللعبة والفن. وتسمح له هذه الهوية التقريبية بأن يغير اتجاهه بشكل خفى بين عنصرى الاستعارة، وأن يعدد الملامح المميزة لمفهومه عن العمل الفنى.

ويكفل مثل هذا التناول، علاوة على مزاياه المنهجية، ثلاث مزايا أخرى على الأقل نعرضها هنا بشكل مختصر:

فى المقام الأول يمكن لجادامار، تحت مسوع تحليل مفهوم اللعبة أن يؤسس تصوره للعمل الفنى على قواعد أنثروبولوجية^(٢٤). فإذا كان الفن مثله مثل اللعب سمة من سمات الطبيعة الإنسانية فهو مسوَّغ فى الحال. وعلاوة على ذلك، تكون صلاحيته كونية بما أنه يمتد إلى مجمل النوع الإنسانى، ويصل بذلك إلى درجة من درجات الضرورة. إن استخدام وجهة النظر الإنسانية، الكونية، أى وجهة نظر "الإنسان"، موجود فى كل حجج جادامار، كما نجده بخصوص مسألة الذات فى الفن (وبالتالى فى اللعب).

وفى المقام الثانى، فى أعقاب "اكتشاف" القواعد الأنثروبولوجية المشتركة بين الفن واللعب، يرث الفن استقلال اللعبة عن "واقع" خارجى بالنسبة لها.. هذه الاستقلالية لمجال الفن نجد صداها فى الأعمال المعروفة لشيلر وكانط.

● فى المقام الثالث، تفترض الهوية الباطنة بين الفن واللعبة أن هناك نموذجاً مسبقاً Prototype لكل فن، مما يسمح لجادامار - من جانب - أن يتحدث بشكل شامل عن ممارسات فنية تبدو متنافرة مثل الرقص أو الموسيقى أو المسرح أو الأدب أو الفن التشكيلي، ويسمح له من جانب آخر أن يدرج الوظائف المتنوعة تاريخياً فى مفهوم للفن عابر للتاريخ، وبهذا، يحفظ له كونيته وعموميته.

2 - سمات اللعبة :

(أ) تقليد متبع :

ينطوى وصف الملامح المميزة للعبة عند جادامار على أى عنصر جديد بالنسبة للمقاربات التى سبق عرضها. علاوة على أن جادامار، بخلطه التناول التأملى لشيلر مع الوصف الظاهراتى لهويزنجا وكايوا، يلتقى فى تحليلاته مع هذين التقليديين الشائعين فى تحليل اللعبة. فمن الواضح أن مفهوم اللعبة بوصفها وسيلة مفاهيمية يستخدم عنده من أجل طرح مشكلة مشروعية الفن واستقلاليته. ومن جانب آخر يبلور جادامار هذا المفهوم انطلاقاً من بعض المعطيات المختارة بعناية والسماة ظاهراتية.

و تتوافق النتائج النظرية لاختياره مع النتائج التى تميز بها التقليدان المذكوران فى وصف اللعبة. إن استقلالية اللعبة والفن تؤدي، كما هو الحال عند كانط وشيلر، إلى تساميهما Transcendentalisation الضرورى. ويكون الفن (واللعبة) بالتالى مقطوع الأوصال بالسببية والغائية، وخارجاً من كل علاقة سيكولوجية واجتماعية، مكتسباً بذلك قيمة مطلقة ومهيمنة، مساوية للقيم الأخلاقية والدينية فى الحقب السابقة. بهذه العملية، يصبح الفن أحد أهم منابع إنتاج المعنى فى المجتمع الحديث.

ومن جانب آخر يبدو أن جادامار بانطلاقه من بعض المسلمات الظاهراتية، قد أهمل مشكلة العلاقة بين الموضوع والمضمون والمنهج، لأنه "إذا كان الموضوع هنا" فإنه يمكننا أن ندركه حدسياً. ومثل هذه الطريقة فى تناول الأمر تعطى لتحليله هيئة شبه طبيعية تتعارض فى الغالب مع السمة التأملية لطريقته فى التدليل.

(ب) اللعبة : فى خدمة نقد الوعى الجمالى :

● هناك نصوص جادامار التى يعالج فيها مسألة اللعبة. وهذا يعنى أن مفكرنا يصوغ أطروحته فى مواجهة المواقف المعارضة. وهكذا، فالرأى المعاكس يتسم دائماً بطابع رد الفعل الذى يوجه بشكل ما برهنته على الوعى الجمالى. وفى إطار رفض هذا التصور لصيغة وجود الفن، نجد كل الموضوعات الكبرى لعلم الجمال عند جادامار. يتجه نقد الوعى الجمالى عند جادامار إلى نظريتين نابعتين من الفلسفة. النقطة الإستراتيجية الأولى هى منزلة الذات ودورها فى صيغة وجود العمل الفنى. وهنا يضع جادامار الذات الديكارتية موضع تساؤل، والتى هى فى آن الأصل والمصير النهائى لكل معنى. هذه الذات الجوهرية - والتى هى أيضاً الذات الظاهرة فى عصر التنوير - تتحدد فى أساسها من خلال مجموعة مغلقة من الماهيات. مثل هذا التصور عن الذات يحدد بالضرورة مقام العمل الفنى. فاللقاء مع العمل الفنى ينجز دائماً بالنسبة لذات متشكلة تتصور العمل الفنى بحسابه موضوعاً لفعلها فى المعرفة والاستمتاع، إلخ.

● هناك إذن نية واضحة لإزاحة الذات وتخليصها من الطابع السيكولوجى الجوهرى الذى يهيمن على تحليل جادامار للعبة. "من المؤكد أنه يمكننا أن نميز اللعبة نفسها من سلوك من يلعب". (VM, p.19). يبدأ جادامار بطرح مسلمة "أولية اللعبة على وعى اللاعب" (VM. P. 122). وللوصول إلى ذلك يلجأ جادامار إلى نفس التقنية التى غالباً ما استعملها هيدجر: فعلى غرار أستاذه، يلاحظ الظواهر التى تتجلى على مستوى اللغة، ويرصد "الحقيقة" الموجودة فى اللغة. إذ ينطلق الفحص السيমানطيقى لمصطلح اللعبة لديه من استخداماتها الاستعارية ومن المقولة النحوية عن المعنى الوسيط Mediate: لا تقتضى صيغة وجود اللعبة أن تكون هناك ذات تسلك بصورة لاعبة لكى تُلعَب اللعبة. إن المعنى الحاضر للعبة: هو المعنى الوسيط. ولهذا نقول على سبيل المثال: إن شيئاً ما "يُلعَب" فى المكان وفى اللحظة التى يكون فيها

• شئ ما "موضوعاً للعب" أى يكون "محل رهان". (VM. P. 122)^(٢٦). فبالنسبة لجادامار وانطلاقاً من إزاحة الذات "بالنسبة للغة، ليست ذات اللعب الحقيقية هي التي تقوم باللعب إلى جانب أنشطة أخرى بل هي اللعبة نفسها" (P. 122)، وانطلاقاً من معناها الوسيط تظهر اللعبة في طبيعتها الأصلية و"يمكن عدّها حقاً نموذجاً أولياً Prototype للفن" (p.123).

(ج) نحو استقلال الفن : اللعبة بوصفها تمثيلاً ذاتياً :

وتدور النقطة الثانية المحورية في نقد جادامار حول مفهوم التمثيل. إذ يطوره جادامار من خلال فكرته الخاصة عن المحاكاة والتي يعزّو فيها للعبة وظيفة مهمة. فقد منح مفهوم اللعبة بوصفها تمثيلاً ذاتياً (Darstellung) الفرصة لكي يؤسس استقلالية الفن وخصوصيته.

إن اللعبة المتخلصة من ذاتية اللاعبين هي في منظور جادامار "نظام لحركة الذهاب والإياب للعبة تنتج نفسها بنفسها" (p. 122). واللعبة المدركة بهذا الشكل لا تكون متخلصة فحسب من كل غائية وقصدية وجهد^(٢٧)، وإنما أيضاً لم تعد تقاس على عالم يسبقها. وبالتالي، فاللعبة (والفن بالتأكيد) هي شيء مستقل ومغلق على ذاته، وبوصفها كذلك لا تقبل أى مقارنة مع الواقع، حيث تُعدّ مقياساً سرياً لكل تشابه في عملية المحاكاة (p. 130). ولم تعد مهمتها هي تمثيل شيء موجود مسبقاً في "العالم الواقعي"، ولكنها تجد غايتها في ذاتها، في تنفيذ حركة اللعب نفسها.

استقلالية المجال الذي يشكله اللعب تتجلى من خلال انفصاله في الزمان والمكان: "... إن المجال المتاح لحركة اللعبة ليس مجرد مكان مبهم يفسح لفاعلية اللعبة، وإنما هو حقل محدد ومخصص لهذه الحركة. فاللعبة الإنسانية تقتضى ملعبها" (p. 125).

• إن الاتجاهين الأساسيين في نقد جادامار يستهدفان إزاحة ذات اللعب وتأكيد استقلالية مجال اللعبة، ولكنهما يتقاطعان في إطار الحجة التقليدية الخاصة بمشكلة الجد واللعب. هناك بالتأكيد "علاقة جوهرية بالجد، علاقة تميز اللعب" ولكن، طبقاً لجادامار، يمكننا أن نتحدث على الأقل عن مستويين لما هو جدى: مستوى عالم الأهداف أو مستوى الجد المقدس. "ففي سلوك اللعب لا تختفي ببساطة، كل الأهداف التي تحدد الوجود النشيط والبصير تماماً، لكنها توجد معلقة بصورة فريدة. إن من يلعب يعرف أن اللعبة ليست إلا لعبة لأنها موجودة في عالم تحدده جدية الأهداف. وهو يعرف ذلك ولكنه لا يفكر قط في هذه العلاقة مع الجد" (p. 119). في المقابل، نجد أن "اللعبة تتضمن جدية خصوصاً بها" (P. 119)، جدية لا ينبغي انتهاكها وإلا فسدت اللعبة.

ومثل هذا الوضع المزدوج للجدية يسمح لجادامار أن يستفيد من نظرية الوعي المزدوج للاعب، وبأن يعيد تناول موضوع الذات. فإذا كانت الذات الفاعلة للعبة هي اللعبة نفسها، فعلى اللاعب إذن أن يفقد جزئياً ذاتيته الكلية، كما يكتسب مشاهد اللعبة - وبالتوازي - أهمية كبرى، فنشاطه يصبح مكافئاً لنشاط اللاعب: وفي الحالتين يتعلق الأمر هنا بالمشاركة.

• وكان على جادامار - للتأكيد على طبيعة الفن في أساسها المتواصل - أن يحتفظ بمفهوم معين للذات يدمجه في فكره. وهكذا يبدو أن مُشاهد اللعبة في نسق جادامار كأنه يملأ المكان الذي خلا برحيل الذات المهيمنة في الفلسفة الغربية. ودور هذا المشاهد لا يقتصر فقط على نقد العلاقة بين الذات والموضوع، ولكنه يؤدي بنا إلى الحجة الحاسمة في التأمل العقلي للفلسفة الألمانية: أى إلى تصور اللعبة بوصفها تمثيلاً ذاتياً وإلى تحولها إلى عمل فنى Oeuvre^(٢٨).

وتشكل هذه المفاهيم الثلاثة (تمثيل، عمل، تحول) بالفعل مجالاً منطقياً لبناء نظرية في الفن تقوم أساساً على إعادة تفسير الأطروحة القديمة عن المحاكاة.

(د) نظرية المحاكاة بعد إعادة صياغتها :

تقودنا مجموعة من الخطوات المنطقية - نظرياً - من مفهوم اللعبة إلى العمل الفنى بوصفه تجلياً للحقيقة. في المقام الأول، كما رأينا من قبل، يبدأ جادامار بمسألة هي أن "اللعبة تكتفى فعلياً بأن تقدم نفسها بوصفها تمثيلاً. فنمط وجودها إذن هو تمثيل للذات" (p. 126). ثم يلاحظ "أن هناك شيئاً يتم تمثيله هنا وهو على الأقل حركة اللعبة نفسها" (AB. P. 45). وفى المقام الثانى يولج

جادامار نظرية التحول في العمل الفني : " إن المتغير الذى من خلاله يصل اللعب الإنسانى إلى اكتماله ، هو سيرورته إلى فن ، وهو ما أطلق عليه التحوّل إلى العمل الفنى " (VM. p. 128). فى الواقع ، يتسم الفكر هنا بطابع مزدوج نجده فى برهان جادامار : فمن جانب ، مفهوم العمل الفنى Gebilde يضمن وحدة المعنى الذى يراد تمثيله فى لعبة الفن ، كما يضمن انفصال هذا المعنى عن الفعل التمثيلى للاعبين. "اللعبة عمل ، هذه الأطروحة تعنى أنه : برغم الضرورة التى تقتضى اللعب تكون اللعبة وحدة كلية ذات معنى ، وبوصفها كذلك يمكن إعادتها ويمكنها أن تفصح عن المعنى الخاص بها " (p.135). من جانب آخر ، يصبح مفهوم التحول أو المسخ تهيئة أو تمهيداً أنطولوجياً وأبستمولوجياً لاستعادة تصور الفن بوصفه محاكاة. يستهدف مفهوم التحول - إذن - تحديد سمات صيغة الوجود ، المستقل والأعلى ، لما أطلقنا عليه عملاً . إن مفهوم التحول هذا يسمح لما نسميه واقعاً بأن يحدد نفسه بحسبانه غير المتحول ، كما يسمح للفن بأن يحدد نفسه بوصفه إلغاءً يولج هذا الواقع فى الحقيقة (p.131) (٢٨).

إن ما هو ممثل فى "لعبة الفن" ليس شيئاً موجوداً بشكل مستقل ، وبهذا تكون محاكاة الفن - بعد أفلاطون - ليست تقليداً من درجة دنيا ، بل على العكس ، إذ لا يصل الشيء إلى وجوده الحقيقى إلا بتحوّله فى محاكاة الفن. إن تصور المحاكاة بهذا المعنى يجعلها عملية انتقال من الواقع إلى الحقيقة. وفى النهاية نجد أن هناك عملية إضافية تندرج فى إطار مفهوم جادامار عن المحاكاة ، ألا وهى التعرف anamnesis (٢٩). ومع مفهوم التعرف يكمل جادامار دائرة حججه وينجز مهمة تأسيس صيغة وجود العمل الفنى على مفهوم اللعبة. إن التمثيل الفنى فى العمل الفنى هو عبارة عن تعرف يتميز بكونه معرفة حقيقية بالجوهر (p.133). "ما نتعرف عليه فى لعبة الفن هو وحده الحقيقة (p.135) ". وهو ما يتم بشكل متواز مع عملية التمثيل الفنى ذاتها.

3 - المعرفة والنظام :

مع شلايرماخر حدث تغيير فى تاريخ الهرمينوطيقا. فالهرمينوطيقا التى كانت حتى هذه اللحظة فن التفسير "المادى" للنصوص المكتوبة ، قد أصبحت من بعده هى النظرية العامة للفهم الإنسانى. وبالتالى ، فليس المهم هو النص فى تفرد له ولكن المهم هو فعل الفهم. ففى عمل جادامار لا تعد الفلسفة الهرمينوطيقية (الموجودة عنواناً تحتياً لكتاب الحقيقة والمنهج) علم جمال (نظرية فى الفن) بالمعنى المحدد. إنها بالتاكيد تعزو لخبرة الفن دوراً كشفياً heuristique (من باب الاكتشاف) فى كلية الفهم الهرمينوطيقى للنص. ولكن هذه الخبرة لن يكون لها امتياز خاص ، فهى واحدة من بين تجليات أخرى للخبرة الهرمينوطيقية ، فى عالم يكون فيه التفسير هو العلاقة المعممة مع العالم. ففى منظور المؤول العالم يتألف : ونحن دائماً فى قلب فعل الفهم نفسه.

والفن بوصفه مثلاً eidos لكل معرفة يصبح نموذجاً مسبقاً "لكينونتنا فى العالم". وكما رأينا من قبل تزدن بنية العالم - فى منظور جادامار - لمهمة المؤول. إن الهرمينوطيقا تنطلق من مسلمة أن هناك سطحاً هو فى أن معقول ولا يمكن النفاذ إليه (غير قابل للفهم). وللوصول إلى معنى هذا السطح) ينبغى العثور على المعقول خلف ما لا يمكن النفاذ إليه. ينبغى بذلك مجهود ، والاستغراق فى منطق العمل ذاته ، أى ينبغى التفسير.

للهولة الأولى يبدو غريباً أن يلتزم المؤول (بالمعنى الحديث للكلمة) بمهمة أنطولوجية تتعلق بتحديد العمل الفنى ، أو بتعبير جادامار "صيغة وجود العمل الفنى". تتعلق الهرمينوطيقا بالمعرفة (كيف يمكن الوصول إلى المعرفة؟ كيف يمكن الحصول على معنى؟) ؛ إنها فرع من الإبستمولوجيا. وبرغم ذلك ، فإن اهتمامات جادامار تنصب على الأشياء "الفهم يعنى أولاً الاتفاق على الشيء". أما بمعنى إبراز رأى الآخر وفهمه كما هو ، فهذا يأتى فى مستوى ثانوى. يظل أول الشروط الهرمينوطيقية إذن هو فهم الشيء ، مع الوعى بأن الأمر يتعلق بالشيء نفسه (٣٠).

هذا الثبات للأشياء الذى يقع عند أساس كل فهم ، يحظى بأهمية كبيرة عند جادامار الذى يرجع بهذا الفهم إلى الأطروحة الأفلاطونية عن التعرف anamnesis. كان على جادامار أن يعى مسار الفهم ، فلا يترك الانتقال من عدم المعرفة إلى المعرفة غامضاً كما فعل أفلاطون. ولذا فهو يقوم إذن بوصف هذا المسار تقريباً على طريقة علوم الإدراك الحديثة ، (٣١) حيث نصد من تصورات

افتراضية مقبولة حتى تحوّلها إلى تصورات زائفة بواسطة تصورات جديدة من أجل إعادة بناء المعنى.

وفى حين لا ترتبط هذه الفاعلية بأى كيان أنطولوجى فى علوم الإدراك، نجدها عند جادامار ضامنة لوحدة المعنى. إن الأشياء ذاتها هى التى تنبثق مما وراء النص. وبالتالى، إذا كان هناك أى أساس أنطولوجى فى عالم نريد معرفته، فإن المعرفة تتحول بالضرورة إلى مسار للتعلم والتعليم، كما يوضح ذلك جيداً مثال أفلاطون فى محاورة ثييتيتوس.

4- الأدب فى إطار اللعبة:

ما نتائج هذا الموقف النظرى تجاه النصوص المسماة بالنصوص الأدبية^(٣٧)؟

أولاً: إن تثبيت نقطة الانطلاق من "الحقيقة" يقصر الأدب على الأدب الجيد. يختزل جادامار (مثله مثل هيدجر) كل موقف للتلقى إلى لقاء مع عمل جيد الصنع، أى مع عمل فنى قد حاز على القيمة سلفاً. وهكذا، فإن المهمة المعيارية للنقد تجد نفسها مستبعدة من دائرة اختصاص المفسر.

ثانياً: إذا كان للنص دائماً حقيقته، فإن المتلقى أو المستقبل سيكون مضطراً إلى تبني إستراتيجية التفسير الجذرى. ففيما يبدو، ينبغى فهم هذه الحقيقة بأى ثمن. ولكن موقف الفهم لا يكون أبداً بلا مسئولية أو بلا خطر، حتى وإن اقتصرنا على المجال الفنى. والسؤال الذى يطرح نفسه هو: إلى أى مدى ينبغى للقارئ أن يحتفظ بواجب الضيافة تجاه النص (أو أى شيء مطروح للفهم)^(٣٨)؟ إلى أى مدى ينبغى أن نترك شيئاً يزعم عالمنا يفرض نفسه علينا؟ باختصار، كيف يمكن أن نلقى بالنص جانباً؟ كيف نفلت من ضغط كل من التفسير والمعنى؟ إن دلالة هذه الأسئلة تتجاوز بشكل كبير أفق فهم النصوص المنفردة. ونظراً لعدم وجود نظرية عن القيم فى الأدب تدرك بوصفها نسقا أو بشكل أدق بوصفها نظرية التقييم الأدبى، فلن نكون قادرين أبداً على حل هذه المعضلات.

ثالثاً: من ذا الذى تقع عليه مسئولية الفهم؟ فى الجزء السابق لاحظنا أن مفهوم "المشاهد"، الذى يقترب جادامار بواسطته من موقف الذات، هو مفهوم إشكالى تماماً. فمن جانب، (وبدون الكلام عن الهوية الافتراضية لوظيفة اللاعب والمشهد)، ومع أطروحة جادامار للنظر إلى اللعبة (والى الفن بالتالى) بوصفها تمثيلاً ذاتياً، يصبح حضور المشاهد أمراً سطحياً. ومن جانب آخر، يلح جادامار برغم كل شيء على نشاط هذا المشاهد نفسه، وعلى مشاركته، التى بدونها لن يكون من الممكن افتراض صيغة الوجود الاتصالية الأساسية فى العمل الفنى.

ونحن بالفعل لانعرف الكثير عن هذا المشاهد، إذ يظل تعريفه بالسلب. أى أننا نفهم بسهولة الموقف الذى يريد هذا المشاهد تحاشيه: فالذات الديكارتية، التى هى أصل المعنى ومنتهاه، لم تعد مقبولة عند جادامار. إنه ينبذ مثل هذا التناول للعمل الفنى بوصفه تناولاً يركز على الوعى الجمالى. ولو كان علينا أن نحدد مستوى للمفاهيم تظهر من خلاله الملامح العريضة للذات الجادامارية، فإنه بالضرورة سيكون مستوى أنثروبولوجيا. والذات لدى جادامار هى ممثل للنوع الإنسانى الذى تُعزى إليه القدرة على لعب لعبة الفن.

إذا كان الشاعر هو النموذج الأسمى للكائن الإنسانى^(٣٩)، فسنكون جميعاً شعراء بدورنا، بحيث يودى هذا الاشتراك الجماعى فى الطبيعة الإنسانية إلى إزالة العقبات الأخيرة فى وجه فهم الأعمال الأدبية.

فى نهاية الأمر، وبكل وضوح، يظل التناول الهرمينوطيقى للأدب مأكثاً فى إطار النموذج الإرشادى للمعنى. وهذا يعنى أن نشاط الشخصيات (مؤلفين، قراء، نصوص، إلخ) الأدبية يدور فى فلك المفهوم الغامض للمعنى. وبدون الدخول فى تفاصيل السؤال الكبير عن المعنى فى الأدب، سوف نفحص بعض عناصر هذه المشكلة فى مسيرة جادامار.

من أين يأتى معنى العمل؟ إنه لا يأتى من المؤلف ولا من مفسر العمل. على الأقل يبدو جادامار مستبعداً إمكانية أن تكون قصدية هذين الشخصين هى المصدر الرئيسى للمعنى. فطبقاً له، هذه القصدية هى التى تميز الاستخدام العادى للغة. ونحن نستعين - عند التواصل - بالكلمات كى نحقق الأهداف الاتصالية المتنوعة. ينبغى للكلام أن يمحو لصالح الأشياء التى يراد إيصالها.

• ويقارن جادامار هذه الشفافية في الاستخدام اليومي للغة بوظيفة النقود، التي ليست لها قيمة في ذاتها، وإنما هي مجرد ممثل لقيمة الأشياء.

في المقابل، يعزو جادامار - تقريباً على طريقة ياكوبسن - للكلام استخداماً شعرياً تكون الاستعارة هي عملته الذهبية. "فقيمة العملة الذهبية قديماً كانت تساوى بالضبط قيمة الشيء الذي تمثله"^(٣٥). وهذا هو وضع الكلام الشعري والذي يجد "واقعه المطلق في مجرد النطق به". إن مفهوم التمثيل الذاتي والاستقلال اللذين لمحناهما في تحليل جادامار للعبة، هو نفس التحليل الذي نجده في أساس تصويره للأدب.

من البديهي أن جادامار لم يستطع العزوف عن فحص الوسيط المشترك لكل كلام: وهو اللغة. وبرغم إضفاء جادامار القيمة على الاستخدام الشعري للغة، بل وتقديسه له، فإن نقطة الانطلاق لفحوص جادامار هي الاستخدام العادي للغة. وهنا تكون استعارة النقود (أياً كانت مادتها سواء كانت ورقاً أم ذهباً) ذات دلالة خصوصاً أيضاً. فالنقود بوصفها رمزاً للتبادل تحيلنا إلى مفهوم العلامة: "فالعناصر التي تبني اللغة على أساسها والتي تكتسب شكلاً في الإبداع الشعري هي علامات محضة"^(٣٦). في نسق جادامار تحيل العلامات دائماً إلى شيء آخر غيرها. هذا المستوى من الأشياء، ومن العناصر الإيجابية للدلالة، يوجد بشكل مستقل عن السطح الصوتي للعلامات. لقد ترتب على مفهوم العلامة - الذي كان موجوداً قبل سوسير - ضمان لوحدة ما لمعنى العمل، يمكننا من المشاركة في أفق التفسير، أي تكوين هوية هرمينوطيقية للعمل. ولكن جادامار ليس مناصراً لشبح المعنى الواحد، وهو ما بين عنه تأكيد المستمر على التعدد الصوتي في الأعمال الشعرية. إن الغموض الملازم للأدب يأتي، طبقاً لجادامار، من كون الكلام الشعري "يجد حقيقته المطلقة من واقعة النطق به". فمن شأن العمل الغني، والذي يتمثل في "وحدة الصورة الصوتية والدلالة الخاصة لكل كلمة"، أن يثير مآزق صعبة أمام الوجود الإنساني، وهو بذلك يضع الإنسان في حقيقة الوجود. وتنبع الكرامة الحقيقية للتعدد الصوتي الشعري من كونه مرتبطاً بالتعدد الذي يلزم الوجود الإنساني في شموله"^(٣٧).

ها نحن أولاء إزاء النقطة التي تكتمل عندها الدائرة. كل الموضوعات الكبرى في فلسفة جادامار تظهر في صور تحصيل الحاصل *truisme*. إن بداهة تعدد الوجود، والوجود الإنساني على وجه الخصوص، تزيد مسار فهم النصوص الأدبية وإنتاج المعنى المترتب عليه غموضاً. فإذا كانت وحدة الحقيقة التي نتعرف عليها في لعبة الفن دائماً هي هي، فإن اختلاف كل نص يضيع في عمومية حقيقة الوجود.

رابعا - الجانب الآخر من النموذج الإرشادي للمعنى:

1- بين الفلسفة والأدب :

من المحتمل أن تكون هناك أسباب عديدة أدت إلى أن يؤثر الإنتاج الفلسفي لجاك دريدا تأثيراً كبيراً على الأدب. وأحد هذه الأسباب بلاشك هو اختفاء الفصل بين الفلسفة والأدب، والذي نشعر به في الاتجاهين معاً. بالتأكيد لم يبدأ هذا المحو للحدود بين المجالين مع دريدا، ولكن دوافع هذا الانفتاح ونتائجه تتجلى بوضوح أكثر لديه. فلنترك للفلاسفة أمر تقييم النتائج الفلسفية لهذا الفصل، ولنكتفِ نحن بتسجيل النتائج الأدبية لهذه الحركة. وبرغم أن غزو مجال الفلسفة بموضوعات "أدبية"، وبطريقة للكتابة "شعرية"، يبدو لأول وهلة أمراً ذا أهمية كبرى^(٣٨)، فإن تطور نظرية الأدب بوصفها مجالاً خاصاً - بفضل الانعطاف اللغوي للفلسفة - قد فتح مجالاً تتراكم فيه الأفكار الجديدة للعلوم الإنسانية. وهكذا، فإن ما يسمى بالتفكيك هو حركة في آن فلسفية (مرتبطة أساساً باسم دريدا) ونقدية (النقد الأدبي لدرسة يال *Yale* : بول دومان *Paul de Man* ، هارتمان *Hartmann*، بلوم *Bloom*، ميلر *Miller*)^(٣٩).

تُستخدم قراءات دريدا للأعمال الأدبية في كتبه المبكرة (الكتابة والاختلاف، التناثر، في علم الكتابة (عن أرتو، باتاي، جينيه، مالارميه، روسو) قاعدة لبلورة نظرية التفكيك. وبالفعل، إن ما نسميه التفكيك في مجال الأدب ليس مسيرة أو منهجاً بالمعنى التقليدي، ولكنه أسلوب (*mode*) في الكتابة، أو نمط من الخطاب ينشط من خلال تفسير نصوص الآخرين. هذا التفسير لا يقتصر

علي عملية فك شفرة المعنى (بل الأمر أبعد ما يكون عن ذلك) أو المعاني فحسب، ولكنه يستهدف أيضا مستوى ما ورائي meta niveau ينهل كل من النص الخاضع للتحليل وخطاب الناقد شرعيتها منه.

إن النقد الذى يوجهه هؤلاء المفكرون إلى المعنى مرتبط بطبيعته المؤقتة وبمحليته. إن هذا النقد يمكنه أن يحتج بفعالية على الأنظمة الشمولية فى الفكر (إضفاء الطابع الشمولى على المعنى عبر التفسير) ولكنه يفترضها بوصفها مسلمة؛ إنه يحتفظ بحالة دائمة من حرب الأنصار، ولا يمكن له أن يعرف نفسه إلا بوصفه طفيلياً^(١) فهو يحتاج أكثر من أى شخص، لهذا النظام الشمولى.

2- مفهوم تفكيكى غير نقدى للعبة :

من أين وباسم ماذا يتحدث المفك؟ لأنه إذا كان يزعم أنه يكتشف أخطاء الغير، ألا يسقط فى الحال فى خطاب مهموم بالحقيقة، وبالتالي يصبح هو بدوره حائزاً للحقيقة؟ كيف يمكن لكل قول تفادى جدلية استمداده لشرعيته من ذاته auto Legitimation؟ أو هل من الممكن أن يظل خطاب المفك خارج مجال صلاحيته الخاصة؟ للإجابة عن هذه الأسئلة المقلقة، يجب على المفك أن يلجأ إلى أسطورة تضمن له - وحدها - شرعيته الخاصة .

غالباً ما تصاحب صورة الحرب والقتال خطاب التفكيك، بشكل يجعلها تمثل "حكاية لإضفاء الشرعية": إن المفك فى حالة هرب دائم، تهدده سلطة التراث ولغة الميتافيزيقا وإستراتيجية الأنظمة الشمولية للمعنى. وبالطبع لا يستسلم مطلقاً، إنه يقاوم قوى سلبية، وبهذه الصورة يلجأ أيضاً إلى أسلحته الخاصة مثل مفهوم "اللعبة". يظل مصطلح "اللعبة"، على خلاف مصطلحات مستخدمة إلى حد الهوس مثل (كتابة، أثر، إرجاء، إلخ)، متمتعاً بوضع ثانوى نسبياً فى كتابات دريدا، هذا الطابع الثانوى بالتحديد هو الذى يسمح له بأن يعمل خلصة وفى موارد. على أى حال، يظل لمفهوم اللعبة أخطاره على فكر دريدا. ولأن دريدا لا يوضح مفهومه للعبة انطلاقاً من تعريف له يعده جوهراً أو أصلاً، فإنه لا يسهه إلا أن يسترشد باستخدامات اللغة للمصطلح التى تسكنها سلسلة من التعارضات الميتافيزيقية. هناك بعض إشارات لدريدا (وهي تتجاوز بالكاد حدود اللاهوت السلبي) لا تصمد إلا قليلاً إزاء تراث ثقيل من الأفكار الموروثة والجاهزة. فبينما يفكك بصورة بارعة مفهوم البنية والمركز والعلامة، يتعامل مع اللعبة وكأنها مفهوم لا يسبب مشكلات، وكأنه بمعنى ما يوجد خارج اللغة الميتافيزيقية.

برغم عدم دقة التحديد التقليدى ورفضه، ينبع مفهوم اللعبة بوضوح من حكاية الشرعية التى أشرنا إليها للتو بصورة القتال. هكذا يحدد دريدا ملامح مسيرته بحسبانها "مغامرة لأن هذه الإستراتيجية ليست مجرد إستراتيجية بالمعنى الذى نقوله عن إستراتيجية توجه التكتيك انطلاقاً من هدف نهائى، أو من غاية أو بحسبانها موضوعاً للسيطرة والتحكم وإعادة امتلاك نهائية لحركة أو لمجال. إستراتيجية هى فى النهاية بلا غاية. يمكننا أن نسمى ذلك تكتيكا أسمى، وتيها متعينا، إذا كانت قيمة التعيين empirisme لاكتسب هى نفسها كل معناها من معارضتها للمسئولية الفلسفية. إذا كان هناك بعض التيه فى مسار تحديد الإرجاء، فإنه لا يتبع خط الخطاب الفلسفى - المنطقى أكثر مما يتبع خط نظيره وقرينه، وهو الخطاب الإمبريقي - المنطقى. إن مفهوم اللعبة يبقى فيما وراء هذا التعارض. إنه يعلن، على تخوم الفلسفة وفيما وراءها، وحدة الصدفة والضرورة فى حساب بلا نهاية"^(٢).

هذه المصطلحات (صدفة، ضرورة، إستراتيجية) تحيلنا إلى خطاب الرياضيات، ولكن الطريقة التى يظهر بها مفهوم اللعبة فى كتابات دريدا لا تظهر إلا قليلاً مما هو مشترك مع نظرية اللعبة فى حد ذاتها. فهناك تناول تأملى على طريقة شيلر ينزع عن اللعبة كل خصائصها، ويختزل تعددها إلى تعميم مبهم، وضبابى. إن غاية اللعبة تكون مستبعدة على جميع المستويات، وتتغلق اللعبة على نفسها ويتم تعريفها بأنها ما يكون بنيوياً فى بنية ما. ها هى ذى الكلمات المفاتيح لـ "تحليل" دريدا: تبدو اللعبة فيه تجسيدا ورمزا لنمط جديد من المعرفة وشكل جديد للبنيوية. مقال دريدا فى البنية، العلامة واللعبة فى خطاب العلوم الإنسانية^(٣)، (نجدده ينطلق من تصور اللعبة على أنها وظيفة ضرورية لكل بنية). وهكذا، فاللعبة تتجدد بوصفها كلية مغلقة يعمل فيها بدائل لا نهائية داخل إطار محدود، (السابق p. 423). وبمصطلحات نظرية اللعبة، يمكن القول

● إنه مع عدد محدود من القواعد لنفس اللعبة يمكن لنا أن نُولد عددا لانهاثيا من الأشواط المتفردة المختلفة. ولكن التشبيه ينتهي عند هذا الحد ثم ينزلق التحليل إلى نقد المفهوم "البنوي" للبنية والعلامة.

بالفعل ينتقد دريدا، وله الحق في ذلك، الوضع المارق لمركز البنية، وربما ينتقد أيضا وهم وجود مدلول نهائي يكفل عودة اللعب إلى الدوال، وعَد هذه الدوال شريكة في لعبة محددة القواعد، ومكونة انطلاقا من ثبات مؤسس وبقين باعث على الاطمئنان، يكون هو نفسه موجودا خارج اللعبة (المرجع نفسه ص ٤١٠). ولكن لجوء دريدا إلى مفهوم اللعبة غير موفق، وجعل موقفه طوباويا ومتناقضا بل وأيضا "ميتافيزيقيا".

إذا كان من الممكن تخيل عملية إرسال غير محدود للدوال^(٢٤) تعالج بنيوية البنية أو أداء أنظمة العلامات، فإن موضوع التصور الذي كان من شأنه أن يبرز هذه الخاصية يتحلل في غمار هذه العملية. إن اختفاء الثبات النسبي، والذي كان يمكن انطلاقا منه أن تتكون حركة، يزيل بالفعل كل حدود بين الواقع واللعبة، ويلغى كل دخول إلى اللعبة. فإذا كنا أصلا موجودين دائما داخل اللعبة لا يمكننا أبدا أن نبدأ باللعب. اللعبة إذن بوصفها لعبة تصبح مستحيلة. يبقى أن نتساءل عما إذا كانت اللعبة المدركة بهذه الصورة تستحق عناء أن نطلق عليها لعبة.

من جانب، لا يوجد شيء أقدم من تصور البنية العامة للوجود والحياة والعالم على أنها لعبة. والامتداد بحدود اللعبة إلى الوجود الكلي من شأنه أن يجعل التمييز بين اللعب وعدم اللعب أمرا غير مُجْدٍ. إن عملية وصف رؤية يحيل كل شيء فيها إلى كيان آخر دال، حيث لا شيء فيها موجود في حضوره البسيط أمام ذاته، هي نشاط أسطوري وكذلك ميتافيزيقي مثلها مثل أي عقيدة في الفلسفة الغربية.

من جانب آخر، ليس واضحا ما إذا كنا في هذا الخطاب بصدد نموذج جديد كلي يمكنه أن يأتي بعد الكليات السابقة ويحل محل الأخير منها - وهو العلامة - أو إذا كان ينبغي أن نُعد كل التصور الدريدي نفسه لعبة، أي اتجاها تفسيريا منفردا.

ونجد هذا الالتباس نفسه الذي يسم استخدام مفهوم اللعبة، في نهاية المقال، حيث يقدم دريدا مسلكين تفسيريين: "أحدهما يسعى إلى فك شفرة، أو يحلم بفك شفرة حقيقة أو أصل متحرر من اللعب ومن نظام العلامة، ويعيش كالمثني ضرورة التفسير". والثاني، هو "الإيجاب، الفرح للعب العالم، بلا حقيقة، دون أصل، الإيجاب المقدم إلى فعل التفسير". (السابق p. 427)^(٢٥). هكذا تظهر اللعبة في آن بنية "الوجود - في - العالم"، والشروط العامة للمعرفة وتقتصر سلوكا يتيح إمكانية الخروج منها.

● 3 - قراءة (قارئ) لاعب!

في مجال النقد الأدبي في تلك الفترة، نرى تشابهات مدهشة مع هذا المفهوم الدريدي للعبة. ولأسيما العمل النقدي لرولان بارت، حيث يتمتع هذا المفهوم فيه بوضع متميز. وبالرغم من أن بارت لا ينتمي إلى الحركة التفكيكية، فقد طور خلال مسيرته إشكالية مشابهة جدا لإشكاليته^(٢٦).

في مقال له عام ١٩٧٥ (عن القراءة)^(٢٧)، يصرح بارت بأنه ليس لديه مذهب محدد في القراءة، في حين أنه قد رسم خلال مسيرته ملامح مذهب في الكتابة (sil, p.37). ويبحث خلال مقاله عن الإمكانية والشروط المحتملة لتحليل منهجي (على طريقة علم اللغة وعلم السرد) للقراءة. وينطلق بارت رافضا الإغراءات البنيوية، ليستفيد من "هذه الصعوبة في وجود شروط مناسبة، يمكن أن يقام عليها تحليل متماسك للقراءة"، ويفترض أن عدم اللياقة المناسبة impertinence هذا هو أمر مرتبط جوهريا بالقراءة [p.39]. هذا حل بارت تماما: تحويل العيب إلى ميزة، ويكون بدوره نقطة انطلاق لبحث جديد. هذا البحث الجديد يضعنا في مجال الرغبة حيث يشرع بارت في فحص القوى التي تشكل "ذاتيتنا". نجد إرهافات هذه النظرية في القراءة في كتاب S/Z،

(*) نعود في مقال دريدا إلى الترجمة العربية للدكتور جابر عصفور بمجلة فصول مجلد ١١، عدد ٤ شتاء ١٩٩٣.

● وتستخدم النظرية بالفعل في الكتابات الخاصة بالفترة التي اهتم فيها بـ "النص" Texte^(١٧). أحد العناصر المهمة لهذه النظرية هو مفهوم اللعبة.

إن السؤال النظري الخاص بالقراءة يرتبط بعملية للتقييم. و تتحدد ملامح نظام ثنائي حول التعارض القائم بين القابل للكتابة/ القابل للقراءة scriptible / lisible، وبين النص/ العمل Texte / Oeuvre. يتعلق الأمر بالتمييز بين نمطين من تنظيم الكتابة (ومقابلها نمطين في القراءة). أحدهما - وهو ما يهمنا الآن - القابل للكتابة، أى النص، يكون طوباويا، فلا يتحقق إلا جزئيا. مثل هذا النص المثالي هو بالفعل، متعدد المعاني بصورة جذرية لايتشكل إلا انطلاقا من قراءة لها القدر نفسه من الطوباوية وتقتضى المشاركة الفعالة من القارئ، مشاركة تنحو بدورها إلى الكتابة: "النص القابل للكتابة هو نحن في أثناء الكتابة" (S/Z p. 10).

فيم تتمثل هذه الفعالية في القراءة؟ وبمعنى آخر: كيف يمكن إعادة كتابة النص؟ يقارن بارت نشاط القارئ بنشاط اللاعب، وبالتالي يقارن القراءة بالعبة مرات كثيرة. ويلجأ هو أيضاً إلى التعددية الدلالية للمصطلح. بالإضافة إلى قوله إن "النص نفسه يلعب (مثله، مثل جهاز به لعبة)". اللاعب يلعب بمعنىين: "يلعب فى النص (معنى متعلق باللعبة)، باحثا عن ممارسة تعيد إنتاجه ولكن لكى لا تختزل هذه الممارسة إلى مجرد محاكاة سلبية داخلية (النص هو بالتحديد مايقاوم هذا الاختزال). فإن القارئ يلعب النص"^(١٧) بالمعنى الموسيقى للكلمة.

● إن نظام القيم الذى يتجلى فى هذا الاستخدام لمفهوم اللعبة يبتعد بعض الشيء عن التعارضات التقليدية. عند بارت، لم يعد اللعب يتعارض مع العمل، بل إنه يصبح مرادفا للإنتاج نفسه. ففى داخل عملية الإنتاج/ الاستهلاك تحمل اللعبة كل القيم الإيجابية للنظام. فهى فعالة، حرة، مبتكرة، مباحثة، وبالتالي تقترح اللعبة قراءة نشطة وحيوية، لذا فكل منتج وكل عمل ينتج عنها ليس له سوى أهمية ثانوية. بمثل هذه العملية، يحاول بارت - الذى يتبنى مثل دريدا نفس سردية إضفاء الشرعية - أن يدافع عن نفسه ضد قوى الأنظمة الشمولية للمعنى، ضد العلم والاعتقاد Dox. لو كانت هاتان القوتان تؤثران بمنظورهما على موضوع سابق التحديد، للزم اختراع موضوع جديد يصمد لهما: وهو مايسميه بارت النص الذى لايتشكل إلا ابتداء من قراءة لاعبة. يحدد بارت قواعد هذه القراءة اللاعبة بصورة تبدو وكأنها شعرية معيارية، لأن الشكل النحوى لمثل هذه القراءة يكون فى زمن الأمر المستقبل: "ينبغي أيضا قبول شكل أخير من التحرر: وهو قراءة النص وكأنه قد سبقت قراءته (p. 19). أو "ينبغي أن تكون القراءة هى الأخرى متعددة" (p. 20). كل هذه التوصيات تصف أرضا للعب يحكمها غياب الزمان وإمكانية الرجعة. ولكى نصل إلى هذه المرحلة فى القراءة يشدد بارت على أهمية إعادة القراءة. إذ بفضل إعادة القراءة يفقد النص خطيته الزمنية (والتي تعود إلى إلزام السرد) والمنطقية: "إنها تسحبه خارج الزمان الداخلى (هذا يحدث قبل أو بعد ذاك) وتجد زمانا أسطوريا (بلا قبل ولا بعد)". (S/Z, p. 20). فى هذا الزمن الأسطورى لا يوجد بداية ولا نهاية، "النص القابل للكتابة هو حاضر أبدي". (S/Z p.10).

يسير مسار القراءة فى شبكة لها ألف مدخل، يمكن للقارئ أن يربط فيها بين الكثير من الدوال، ويمكنه أن يبتكر أنواعاً جديدة من العلاقات بين عناصر للنص كانت ممنوعة حتى هذه اللحظة بسبب منطق القراءة الأولى، وبسبب قانون الخطية السردية.

ونحن نجد هنا نوعاً من الإجابة عن مشكلة دائرة الفهم التى طرحتها الهرمينوطيقا. بما أن النص هو دائماً قد سبق قراءته، وأن كل قراءة هى إعادة قراءة، بمعنى أن القارئ يعرف سلفا النص كله، فإن الدائرة الهرمينوطيقية الشهيرة (الأجزاء ليست قابلة للفهم إلا بمعرفة معنى الكل، ولكن معنى الكل لايمكن الولوج إليه إلا عبر معنى الأجزاء) تكون قد انتفتت. الأمر هنا يتعلق بشكل آخر من المعرفة لم يعد يستهدف كلية المعنى، ولم يعد موجوداً فى النظام الخطابى (المرتبط بالزمنية). هذا الشكل من المعرفة يكون أساساً على مستوى الرؤية: من فرط (إعادة) القراءة ننجح فى رؤية النص داخل جدول للمعاني.

وبرغم ذلك ينبغي أن نضيف أن الأمر لايتعلق هنا بوصف لوقائع (لا على مستوى الإدراك، ولا على المستوى السيكلوجى) ولكننا أمام نوع من التوصية، أى فى إطار النظام الأخلاقى. إن بارت بنظريته فى القراءة يرسم ملامح أخلاق جديدة للتفسير تستند إلى لذة النص.

● 4 - تفسير وتقييم وتأكيـد :

إن لذة النص دائماً متعددة، وهو ما يجعل المهمة النقدية، بالغة الصعوبة. إن من يريد أن يثبت أن لذة الآخر "زائفة" ينزع بسهولة المصادقية عن نفسه. القراءة لا تتضمن أخطاء بالقياس إلى قراءة كلية، موضوعية: إنها ببساطة تبحث عن لذتها في مكان آخر. برغم سطحية هذا الرأي القديم والشائع (اعتقاد doxa: "الأذواق والألوان لاتناقش") فإنه لا يحيلنا بالضرورة إلى نفى مسألة التقييم، وكذلك إلى استبعاد التنظير من مجال الأدب والفن. ولكن فقط يكون معيار جودة التفسيرات المختلفة متمثلاً في استخدام أنظمة القيم وشبكات المعنى: ولكن ليس في فك شفرة حقيقة النص ولا في تجميع كلية المعنى. "ليس هناك من دليل على جودة قراءة ما سوى منهجيتها وتحمل مشقتها" (S/Z, p.16).

ينبغي أن يكون واضحاً أن مهمة التفسير تتعدل هنا بشكل جذري. ففي المنظور التقليدي (أى المعيارى) يكون الناقد (المؤول) عاجزاً بشكل ما أمام المعنى وقيمة النص. هذان الكيانان موجودان دائماً وينحصر إذن دور الناقد فى مجرد العثور عليهما. إن عمله يشبه عمل الباحث عن الذهب الذى يختار من بين المعادن المتنوعة تلك التى لها قيمة محددة سلفاً. برغم ذلك، يبين هذا التشبيه حدود مثل هذا التصور عن القيم. فأنظمة القيم لاتكون أبداً طبيعية (فى الطبيعة قيمة الذهب لاتقل ولا تزيد عن أى معدن آخر)، ولكن هناك دائماً جماعة تعطى قيماً للأشياء. هكذا يكون التأويل مرتبطاً إرتباطاً وثيقاً بعملية للتقييم.

من الممكن إذن أن نضع مهمة الناقد (المؤول) فى مسار يتحدد فيه الأدب بوصفه قيمة. إن التخلّى عن الشعرية المعيارية لا يودى بالضرورة إلى تبنى موقف نسبي يلح على عدم إمكانية إخضاع وجهات النظر المختلفة لمقياس واحد، ويرفض التفكير انطلاقاً من تعدد أحكام الذوق. وبالفعل لا يكون الذوق سابقاً (لا فى الزمان ولا فى المكان المنطقى) على الحكم الذى يشكله. إن صياغة حكم تعنى صياغة قيمة يمكن لها أن تكون مصدراً لذاتيتنا، أو يمكن لها أن تولد هوية جماعة ما. إن مبدأ الكشف heuristique الخاص بلذة النص لا يمكن له أن يحال إلى الذاتية الزائفة التى تتمثل فى "ما يعجبني"، بما أن هدف هذا العمل (اللعب) الأدبى يتمثل بالضبط فى بلورة هذه الذاتية.

هكذا يصبح التفسير حقلاً لإنتاج القيم والمعانى. فى لذة النص لم نعد نبحث عن أساس التمييز بين الأدب الجيد والأدب الرديء (لماذا وباسم ماذا نبحث؟)، ولم نعد نبحث عن الأساسى العميق لأحكامنا الجمالية وكأنها موضوعية مستقلة عنا: "لذة النص". لاتبحث عن عذر ولا تبرير. لاتنفى أبداً أى شىء: "سأحول نظرتى وسيكون هذا من الآن فصاعداً نوع النفى الوحيد الذى أقوم به". (p.9). هذا التأكيد النيتشوى لرغباتنا الخاصة يجعلنا نشارك فى الحركات الاجتماعية الكبرى لخلق القيم والمعانى. إن المشاركة الفعالة فى خلق العالم تمر عبر خلق عالما الخاص، عبر بلورة نظام فردى للقيم من خلال ترك أنفسنا لهداية مبدأ الكشف الخاص بلذة النص: لقد أصبح من غير المجدى الزعم بأن الناقد أى المؤول هو بطل الحقيقة. ينبغى أن نقبل أن هناك دائماً دوافع تدفعنا فى أبحاثنا. نحن نتناول الأعمال عبر عمق ثقافتنا erudition.

من البديهي أن هذا الموقف لا يمكن أن يتوافق مع الحوار بالمعنى الدقيق. عندما نترك أنفسنا للذة النص وحدها، لن نتمكن من العثور على القاعدة المشتركة، والتى توجد بشكل موضوعى ومستقل، والتى يقوم عليها الحوار. وبرغم ذلك، فإن هذا لايعنى أن لذات النص ستكون بالضرورة منفصلة. أفعال التقييم تنتمى إلى الفرد وإلى المجموع فى آن. من المشروع إذن دراسة مسارات التقاء قوى التقييم الفردية، وآثار التضخيم والإلغاء والمواجهة فى المجال المشترك المسمى الأدب. والأدب من هذا المنظور يظل قادراً على أن يعزو إلى نفسه دوراً فى تشكيل ثقافة أو جماعة. وبرغم ذلك تقتضى هذه العملية تعاوناً نشطاً من جميع المشاركين: إذ إن الأدب هو دائماً مشروع معد للإنجاز. حتى لو كانت هذه الأطروحات لاتستنتج مباشرة وبوضوح من كتابات بارت، فإن تناول بارت للأدب والكتابة - من خلال ممارسته الخاصة بوصفه ناقداً - يدلنا على بعض الدروب فى فحص دور الأدب فى حياتنا فى نهاية القرن العشرين.

(١) Roy Harris: *How to play games with words. Language, sense and* انظر
Routledge and Kegan Paul, 1988, Preface xi

(2) Roland Barthes: "Introduction à l'analyse structurale des récits," In
Communications 8; (1966) pp. 7-8.

(3) Gilles Deleuze, Felix Guattari : *Qu'est-ce que la philosophie?*, Paris, Minuit, 1991. p. 22.

(٤) بلاشك كون ديلوز وجاتاري "مفهومهما" لكى يميزا المهمة الفلسفية عن غيرها من العمليات العقلية فى المنطق، والعلوم والفن. وهذا لا يمنعنا من أن نستعير مسيرتهما، وأن نشدد على إدراك المفاهيم داخل الإشكاليات التى تنشأ فى غمارها.

(٥) يعيب كايوا على هوبزنا أنه قد نسي ألعاب الحظ، وينتقد إيرمان كايوا لأنه يصوغ معايير من وجهة نظر وظيفية؛ وينتقد بيكار كلا الاثنين الأولين لإهمالهما الجوانب الفردية النفسية للألعاب... إلخ.

(٦) ينبغى أن يكون بينها شيء مشترك وإلا لما كانت تسمى "ألعابا" (Investigations, § 66).

(7) Ludwig Wittgenstein : *Tractatus logico-philosophicus suivi d'Investigations philosophiques*, trad. par Pierre Klossowski, Paris, Gallimard, 1961; § 66.

(٨) على سبيل المثال، لا يلحق بنا أن نعيب نظرية الألعاب التى تميل (فى بحثها عن إستراتيجية قصوى) إلى إلغاء عدم يقينية اللعبة، والتى هى ملمح جوهرى فى كل تحليل ظاهرياتى للألعاب.

(٩) انظر : R. Caillois : *Art poétique*, Paris, Gallimard 1959, et M. Beaujour : *The game of poetics*,
game of poetics,

In.: *Game, Play, Literature* Beacon Press, Boston, 1971 Edited by
Jacques Ehrmann

Michel Picard : *La lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986 انظر : (١٠)

(١١) بعض الأمثلة المشهورة: دفاع لوجان نابوكوف، ولعبة لآلى الزجاج لهرمان هسه، ويانصيب بابل لبورخيس، والمقامر لدستوفسكى، إلخ.

(١٢) هذا الاهتمام قد أوقظ، على وجه الدقة، فى نهاية القرن الماضى من خلال أعمال نيتشه.

(13) Friedrich Schiller : *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, Paris, Aubier 1992. (édition bilingue, trad. par Robert Leroux).

فى باقى النص يشار إليه بحرف L مع رقم الصفحة بين قوسين .

(١٤) الأكثر أهمية من بينها هى بلاشك التالية : "هذا التعبير مبرر تماماً فى استخدام اللغة التى من عاداتها أن تصف بهذه الكلمة ما ليس صدفة ولا ذاتى ولا موضوعى وليس إجباراً خارجياً أو داخلياً (L.p. 217) .

(15) Roger Caillois : *Les jeux et les hommes* (Le masque et le vertige Gallimard, Paris, 1967, Collection Folio/Essais

فى باقى النص يشار إليه بالحروف JH ، ثم رقم الصفحة بين قوسين .

(١٦) من جهة أخرى، ننسى فى الغالب أن النزعة الأميريكية نفسها، حتى فى لجوئها إلى الواقع العينى الذى لا ينكر، تقوم على افتراضات لا يمكن التحقق منها عينياً.

(17) Johan Huizinga : *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu* trad. C. Sérésia Paris, Gallimard, "Les Essais", 1951, réed. 1976,.

(18) *ibid*, p.35.

(١٩) تعبير كايوا ملئ، بالإيحاء (أعراف تعلق القوانين العادية) (.....)

(٢٠) لا يستطيع اللاعب بداهة أن يخلق قواعد لا يتضمنها الواقع، و من جانب آخر يصاحب اللعبة وعى بأن السلوك الحادث ليس إلا تمثيلاً، مجرد محاكاة (J.H.p.4).

(٢١) ويميز من بينها أربعة : الطموح فى النصر بفضل الجدارة فى منافسة منظمة (agôn)، استقالة الإرادة لمصلحة انتظار قلق وسلبي لنتيجة الحظ (alea)، لذة تقمص شخصية غريبة (mimicry)، وفى النهاية استكمال الدوخة (ilinx) (JH,p.102).

(22) Hans-Georg Gadamer : *Vérité et méthode* (Les grandes lignes d'une herméneutique philosophique, édition intégrale, revue et complétée par Pierre Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Seuil, 1996; *L'actualité du beau*, trad. Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993.

Fruchon, Jean Grondin et Gilbert Merlio, Paris, Seuil, 1996; *L'actualité du beau*, trad. Elfie Poulain, Paris, Alinéa, 1993.

وبعد ذلك في النص، سوف أحيل إلى هذين الكتابين مع الاختصار VM، AB وأرقام الصفحات بين قوسين .

(٢٣) حول حضور البنيات السردية في الأنواع العلمية

Roland Barthes : *S/Z*, Seuil, Paris, 1970, "Points, Littérature", p. 24

A.J. Greimas et E. Landowski : *Les parcours du savoir*, pp. 9-27. In: *Introduction à l'analyse du discours en sciences sociales*, (. mêmes auteurs)

Hachette, 1979.

(٢٤) "عرض الأسس الأنثروبولوجية (لعبة، رمز، عيد) التي تقوم عليها ظاهرة الفن، لأنه انطلاقاً منها يجدر بنا أن نقوم ببلورة شرعية جديدة له". (AB, P. 44) أو "تشكل اللعبة وظيفة أساسية للحياة البشرية لدرجة أن الثقافة الإنسانية لا يمكن تصورها بدون عنصر اللعب".

(٢٥) انظر أيضاً : "جوهر اللعب ينعكس في سلوك اللاعب : أن تلعب معناها دائماً". أن يلعب عليك". و"الفاعل الحقيقي ليس اللاعب ولكن اللعبة نفسها" (VM P.124).

(٢٦) انظر أيضاً : "..... نحن نتحدث عن لعبة الضوء، ولعبة الموجات، عن لعبة قطعة في مجموعة بلى دوار، عن لعبة التنسيق بين الأعضاء، لعبة القوى، لعب الهاموش Moucheron ، دون أن ننسى اللعب بالكلمات. كل هذه الاستخدامات تتضمن فكرة الذهاب والإياب (الصد والرّد) في حركة لارتبط بأى هدف تجد لنفسها فيه نهاية". (VM, P. 21).

(٢٧) الترجمات الفرنسية الكثيرة لهذا المصطلح تختار مصطلحات بالغة الاختلاف. فمترجم الطبعة الأولى من النهج والحقيقة (١٩٧٦) يقترح كلمة شكل "figure"، ومترجم الطبعة الثانية (١٩٩٦) يفضل كلمة عمل "Oeuvre"، فى حين أن فى ترجمة "أنية الجميل" تحترم تعارض مصطلحين عند جادامار هما Werk و Gebilde، بحيث تحتفظ بكلمة Oeuvre لكلمة Werk وتستخدم تشكيلاً أو تكويناً لكلمة Gebilde.

(٢٨) ينبغي أن يكون واضحاً أن مثل هذا النموذج الأنطولوجى للعالم لا يسوّغ ضرورة الفن فقط ولكن ضرورة الهرمينوطيقا أيضاً.

(٢٩) ليس مصادفة أن جادامار اختار مصطلح أفلاطون. إن وصف صيغة وجود العمل تظهر كثيراً من التشابهات مع العقيدة الأفلاطونية عن المعرفة، لدرجة أن نتائجها النظرية تؤثر بصورة كبيرة على فكرة مسار الفهم فى نظام جادامار.

(30) Du cercle de la compréhension, p. 80, In : *La philosophie herméneutique*, pp. 73-83 .

(31) cf. la notion d'"anticipation de la perfection" dans *Du cercle de la compréhension*, p. 79.

(٣٢) الجذور التاريخية للهرمينوطيقا تؤثر بشكل كبير على فكرة الفن عند جادامار. وبالفعل فى أعماله نجد أنفسنا بصدد عملية إضفاء الطابع النصى على العالم حيث يصبح الأدب (ولاسيما الطبيعة اللغوية) نموذجاً لكل فن. وبصورة متوازنة، تتنامى أهمية القراءة وفك شفرة النص بوصفه نشاطاً للمتلقي يتنامى. ولهذا السبب هناك صعوبة فى ربط مسار الفهم المقدم سلفاً بمجال الفن التشكيلى أو الموسيقى.

(٣٣) التوتر القائم بين قطبى الدلالة لمصطلح "الفهم" يفتح على الأقل دربين للهرمينوطيقا: الأول ينبع من معنى "تكوين فكرة عن أسباب ، ودوافع شيء ما"، وسيكون هو درب شلايرماخر إلى جانب مفهوم "التجلي الحى" manifestation vitale. هذا المشروع قد انتقل بشكل ما إلى التفسيرات النفسية والاجتماعية للنصوص الفنية. الدرب الآخر الذى يسمى "الهرمينوطيقا الفلسفية ينطلق من عبارة "الإمساك بمعنى شيء ما".

(34) Les poètes se taisent-ils?, In : *L'actualité du beau*, Paris, Alinéa, 1993, p. 170.

(٣٥) المرجع السابق P. 165 ، وفي *Création poétique et interprétation*، وفى *L'actualité*, P. 96 ومن جهة أخرى يعزو جادامار بطريق الخطأ هذه الاستعارة إلى بول فاليرى، فى حين أنها تأتى من ستيفان مالارميه.

(36) *Création Poétique et interprétation* P. 99.

(٣٧) المرجع السابق P. 99 , P. 103 .

(٣٨) بعضاً من أخطار مثل هذا المشروع قد أبرزها هنرى ميشونيك Henri Meschonnic فى كتابه : *Le signe et le poème*, (Paris, Gallimard, 1975) ، بتحليله للكتابة الدريدية والهيدجرية الذى يبين أن عملية إضفاء الشعرية التى تخضع لها "البرامج" النظرية يمكن أن تؤدى إلى الشعر الردى (و المرجع السابق P. 423).

- (٣٩) حظى التفكير منذ مولده، بنجاح هائل فى الولايات المتحدة لدرجة أنه أصبح فى الحال مؤسسياً، لقد دخل إلى الجامعات وإلى صفحات كتب مداخل النظرية الأدبية. الكتاب الشهير الذى نشر فيه هؤلاء النقاد الخمسة سوياً مقالاتهم يسمى:

Déconstruction & Criticism (New York, Continuum 1979).

(40) Miller, H The critic as host (in : *Déconstruction et Criticism*)

يعالج مقال ميللر

هذا الاتهام

بصورة تفصيلية .

(41) Jacques Derrida : "La différence", In.: *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit, 1972, p.7

(42) Jacques Derrida : La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines, In.: *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, 1967, Collection Points Essais pp. 409-428.

(٤٣) من جهة أخرى، يستند دريدا على المفهوم التقليدى للعلامة "شئ ما (حاضر) يحل محل أو يمثل شيئاً آخر (غائب)"، وعلى تناول سوسير للعلامة "مجموع لاينفصل لدالٍ ومدلول، يدمج فى نظام من التعارضات علامات أخرى". التوتر القائم بين هذين التناولين ليس بالضرورة قابلاً للتوفيق. انظر على سبيل المثال: اللعب هو تمزيق الحضور وحضور عنصر هو، دائماً، إشارة دالة استبدالية منقوشة فى نظام الاختلافات وحركة سلسلة. اللعب، دائماً، تفاعل الغياب والحضور، ولكن بشرط أن يتم إدراكهما إدراكاً جذرياً، إذ يجب التفكير فى اللعب قبل التفكير فى بديل الحضور والغياب، ويجب إدراك الوجود بوصفه حضوراً أو غياباً يبدأ بإمكان اللعب وليس العكس. المرجع السابق P. 456.

(٤٤) من وجهة نظر فسيولوجية يمكن بلا شك أن نبين تأثير بنية العلامة واللعب فى خطاب العلوم الإنسانية الذى ألقى فى ندوة بوسطن (التي شارك فيها بارت أيضاً). على أى حال لا يمكن إنكار بعض المواقف المشتركة لهذين الكاتبين .

(45) In : *Le bruissement de la langue*, Seuil, coll. "Points, Essais", 1984. pp. 37-48. Paris,

(46) *S/Z*, Paris, Seuil, coll. "Points Essais", 1970; *Le plaisir du texte*, Paris, Seuil, coll. "Points Essais", 1973; 'De l'oeuvre au texte, In : *Le bruissement de la langue*, pp. 71-80.

(47) De l'oeuvre au texte, p. 78.